NÚMERO ESPECIAL: GUÍA DEL JUEGO FINAL FANTASY IX DE PSX

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

READY !

Año 1 · Número 0 · 795 Ptas. · 4.78 €

ya está AQUÍ

todos los PERSONAJES

todos los SECRETOS

todas las CONVOCACIONES



GUÍA COMPLETA DEL JUEGO

FINAL FANTASY IX

CyberLink®

PowerDVD

Distribuidor Oficial:



VERSIÓN

3.0

computer active

PCComputing

PC Magazin TESTSIEGER

Computer Hoy

DOS magazine



El reproductor DVD nº1 en el mercado

Principales características

- Calidad de Reproducción Vídeo y Audio superior
- Bajo Consumo de CPU
- Excelente Interface de Usuario
- Acceso Internet integrado: i-Power
- Tecnología de Máscaras Dinámicas



CyberLink®
www.goCyberlink.com

ARES multimedia
www.aresmultimedia.com

FINAL FANTASY IX™

READY !
especial Final Fantasy IX
04-01

Realización
Berserker S.L.

Coordinador de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y Maquetación
Ricardo González

Tratamiento de imágenes
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Colaboradores

Carlos B. García

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2-Bis
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Printone S.A.

Duplicado de CD's
Sonopres S.A.

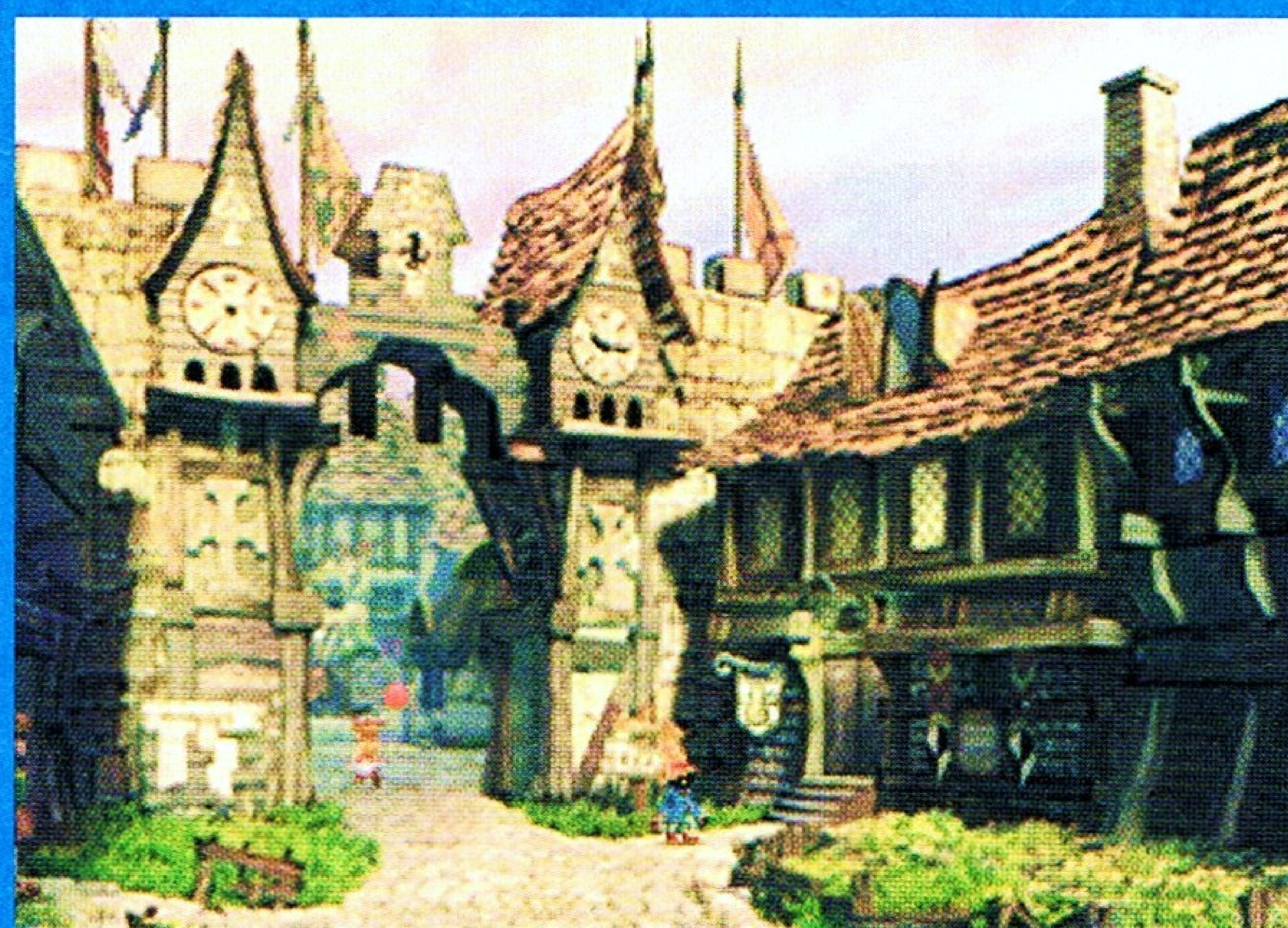
Depósito legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

SUMARIO

UNA NUEVA HISTORIA
EL MUNDO DEL FINAL FANTASY IX: GAIA

El mundo del Final Fantasy IX, al contrario que sus dos predecesores, es completamente medieval. Aunque nadie sabe exactamente de dónde vino el término, los habitantes que viven en él suelen llamarlo Gaia. El mundo se encuentra dividido en cuatro grandes continentes, el Continente de la Niebla, el Continente Exterior, el Continente Perdido y el Continente Olvidado. No obstante, a pesar de ser cuatro, el único de ellos que se encuentra realmente habitado y estructurado como reinos es el Continente de la Niebla, en la que se centrarán las aventuras de nuestros protagonistas. Lo mas característico del Continente de la Niebla es precisamente eso, la niebla. Para los que viven allí, se ha convertido en algo ciertamente habitual, pero no por ello ha dejado de ser menos peligrosa. La niebla del continente no es para nada común, sino que tiene algún tipo de propiedad sobrenatural que afecta al entorno y posee capacidades mágicas. Así pues, es muy peligrosa ya que donde la hay, también habrá monstruos de la niebla, seres místicos y descontrolados que se comportan como bestias destructivas. Pero no todo en la niebla es negativo, ya que con el tiempo, los habitantes del continente han ido acostumbrándose a ella y a sacarle el mayor partido posible. De hecho, han desarrollado unos motores místicos capaces de alimentarse de las energías de la niebla, con los que han podido crear aeronaves que surcan los cielos con total libertad allí donde haya niebla. Así, como la niebla únicamente se extiende por su continente, los habitantes del lugar no le dan mucha importancia al mundo exterior, y lo tienen olvidado como si no existiera.



El reino de Alexandria, el mayor de los cuatro reinos que componen el Continente de la Niebla.

El Continente de la Niebla está dividido en cuatro reinos, Alexandria, Lindblum, Brumecia y Clerya, que desde algunos años han vivido tiempos de paz y con buenas relaciones entre ellos. Alexandria es el mayor de los reinos, aunque no el más poderoso militarmente. En Alexandria existe una antigua tradición matriarcal, ya que son las mujeres las que ejercen el control político (siendo más importantes las reinas que los reyes), y son también las mujeres las que conforman el ejército, desconfiando de los hombres y de su valor en combate.

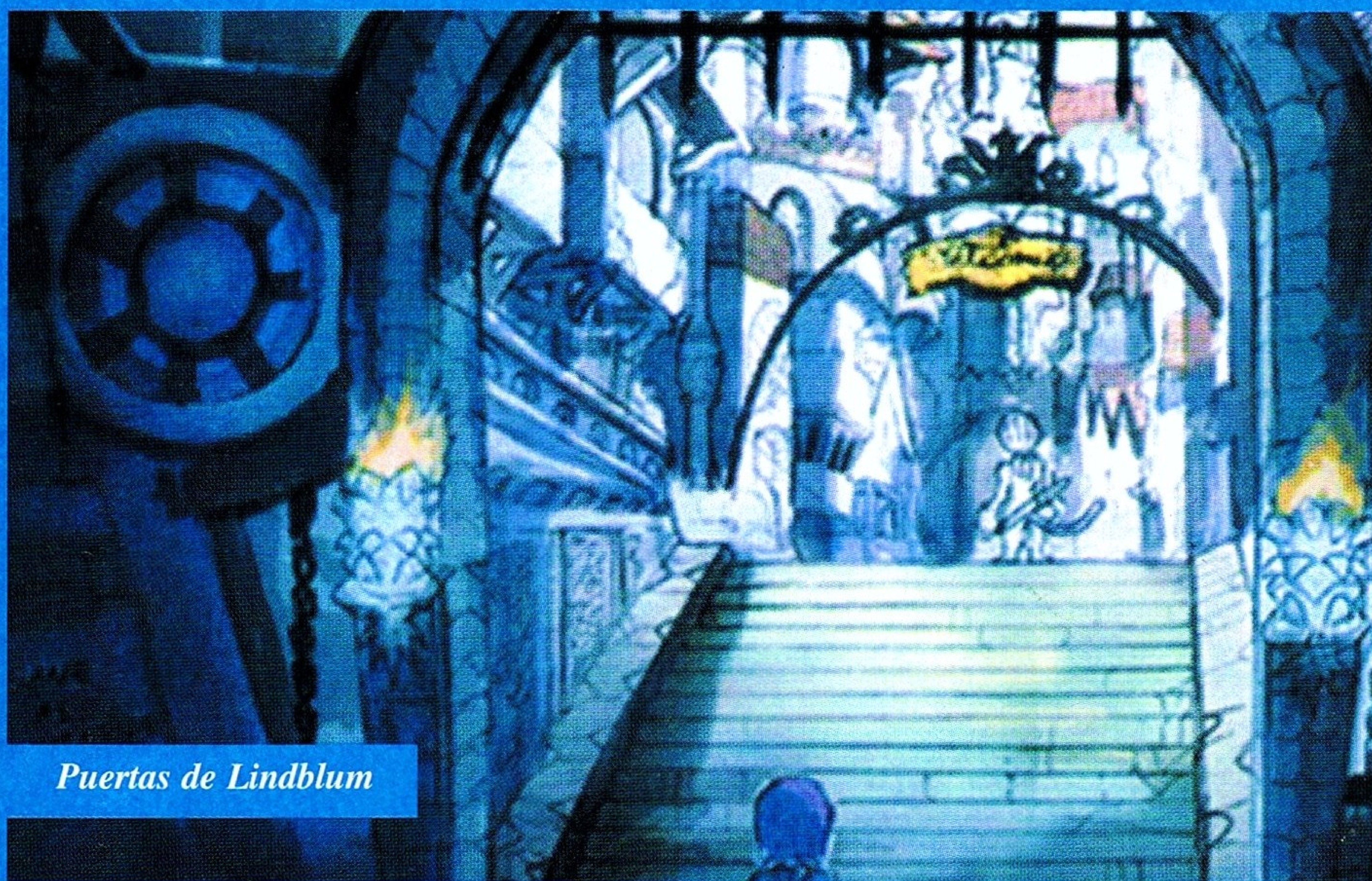
En Alexandria conviven todo tipo de razas y hombres bestia, aunque su población es mayoritariamente humana. Aun así es un buen reino, dominado por la Reina Branhe, que es ciertamente apreciada por su pueblo, en el que tanto los hombres como las mujeres viven en paz y armonía. La segunda ciudad más importante de Alexandria es Treno, la ciudad de la nobleza, donde los más ricos e influyentes viven curiosamente con lo peor de la sociedad. Lindblum es el segundo de los reinos, que fue fundado en tiempos remotos por cazadores. Estos se establecieron y formaron una ciudad, que con el tiempo se convirtió en un gran y próspero reino, dominado por los regentes Cid (que según parece, es tradicional llamarlos a todos de esa manera), cuyo actual mandatario es el XIII. Lindblum es el reino más grande e importante de todo el continente de la niebla y en el que mayor variedad de razas distintas conviven, aunque de nuevo, es mayoritariamente humano. También es conocido por sus

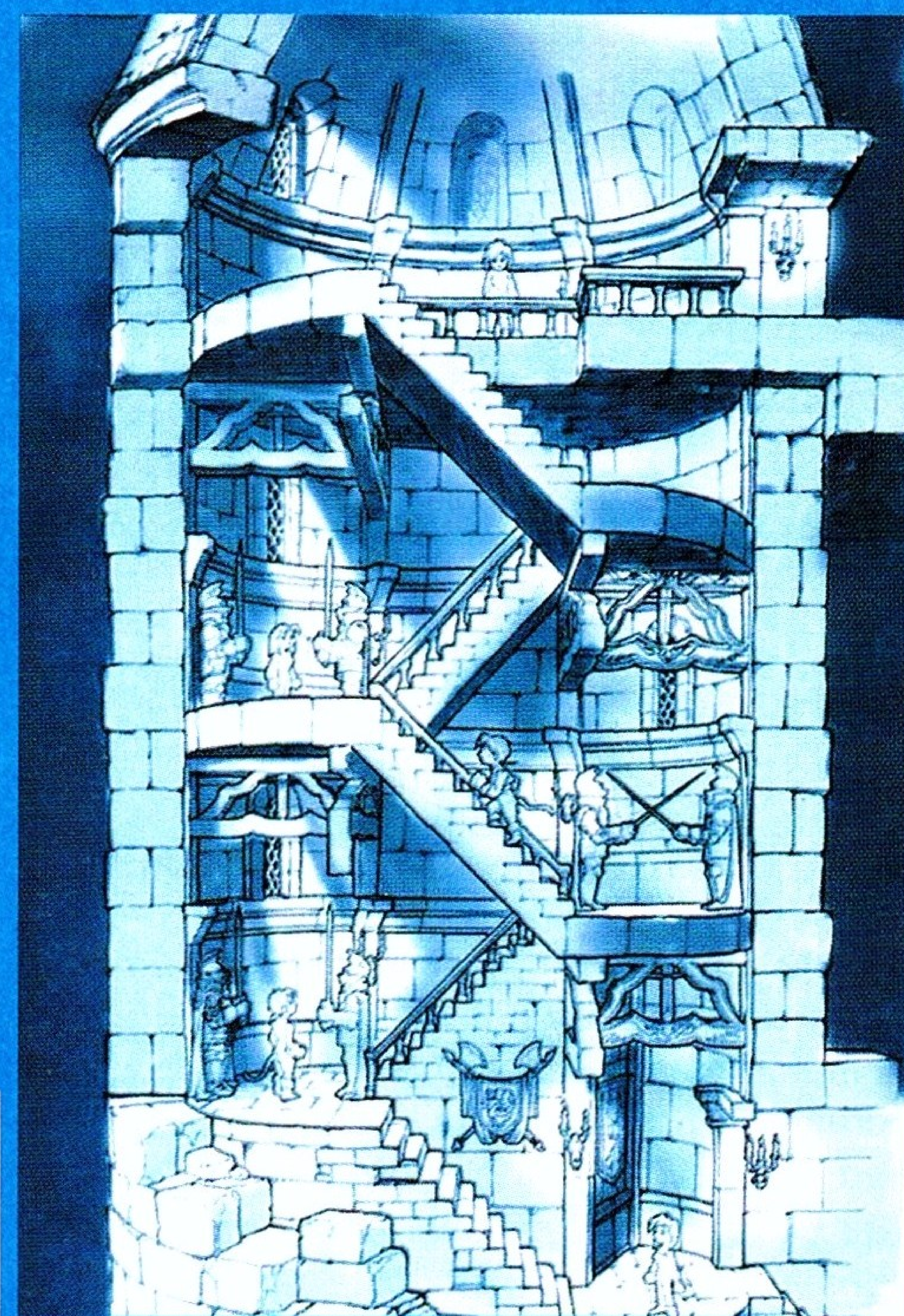


El puerto de Alexandria.

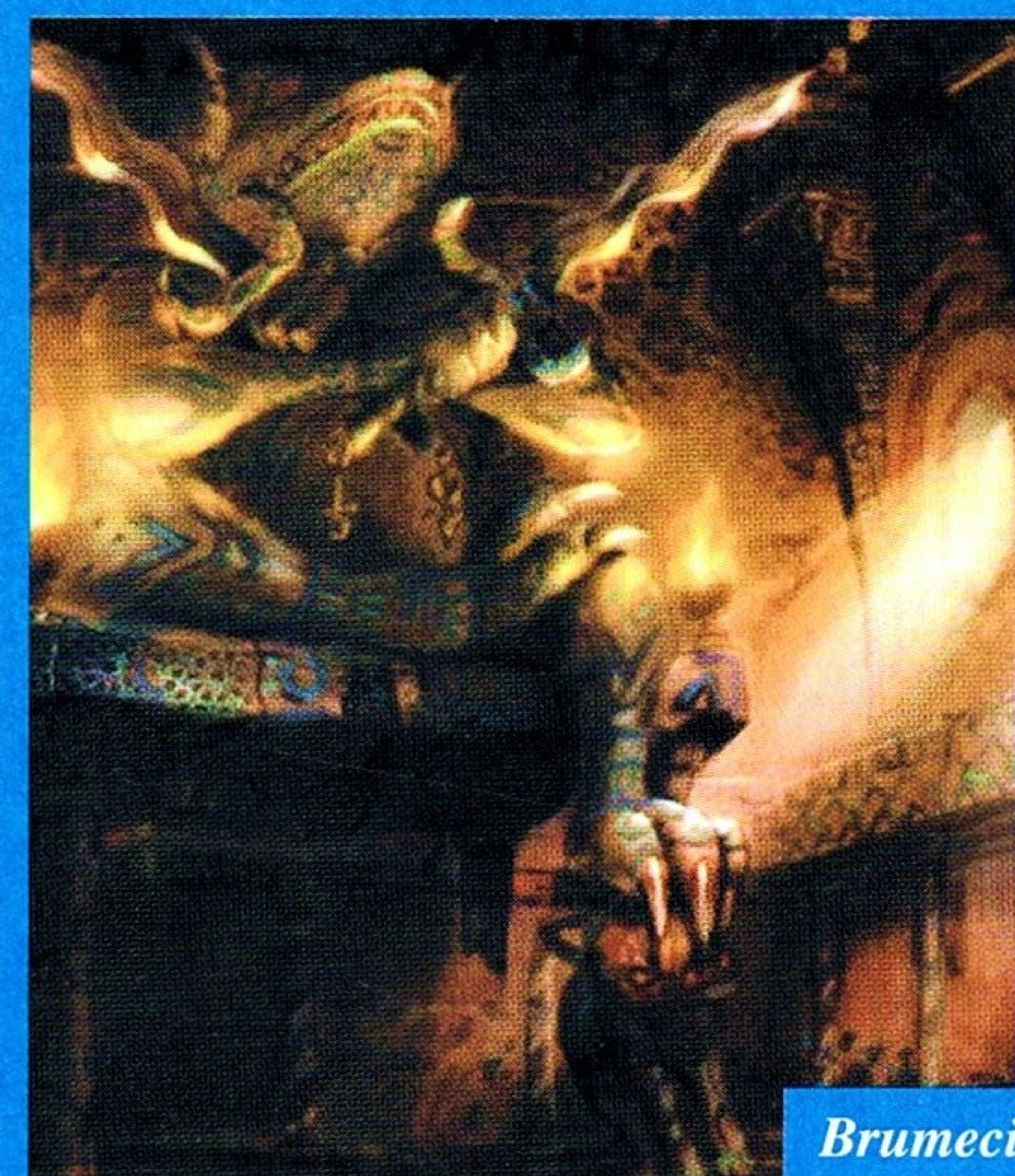


Almenas del castillo de Alexandria


Puertas de Lindblum

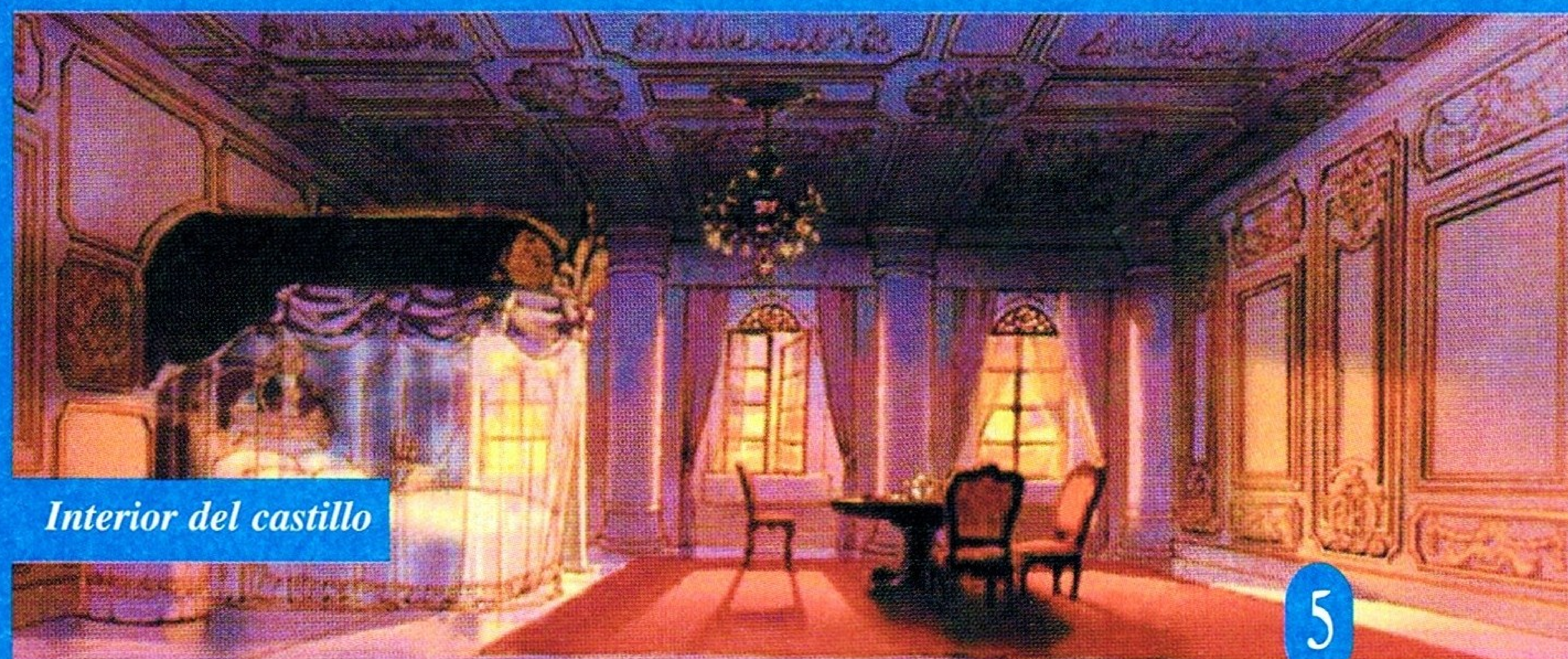

Interior detallado de la Torre de Alexandria

aeronaves, ya que fue en Lindblum donde se inventaron los motores de niebla y donde se encuentran los mejores técnicos que desarrollan motores y construyen aeronaves. De entre los cuatro reinos, Lindblum es el más poderoso militarmente, ya que es también el único que tiene una flota aérea. El tercero de los reinos es Brumecia, que es conocido como el reino del dragón. Los brumecianos son una raza de hombres roedor, que basan su cultura y sus tradiciones en los dragones. Incluso más que los otros reinos, los brumecianos están muy unidos a las costumbres, y utilizan mucha menos tecnología que el resto. Sus guerreros son los conocidos caballeros del dragón, valerososs luchadores con habilidades sin igual para el combate y fieles a su rey, supremo gobernante del reino, por el que darían gustosos sus vidas. El sumo sacerdote de su religión no es precisamente un brumeciano, sino Gizamaluke, una enorme serpiente dragón ante la que contraen matrimonio. El último de los reinos es Clerya, que en la antigüedad formaba parte de Brumecia, pero que se separaron a causa de distintas opiniones sobre la manera de ver las cosas. Al contrario que sus hermanos brumecianos, los habitantes de Clerya rechazan totalmente las guerras y la violencia, por lo que gracias a sus grandes habilidades mágicas, y con la ayuda de una piedra mística, levantaron un remolino de tierra que les separaba del resto del mundo. Han encontrado su hogar en un enorme árbol, que se levanta por encima de las nubes, donde se dedican a observar la naturaleza, el arte y la danza. Como no tienen rey, la suprema autoridad de la ciudad es religiosa, y es hallada en la figura de su sumo sacerdote.
Por suerte, todos mantienen buenas relaciones y no se ha visto una guerra sobre la superficie del continente en varios cientos de años. Pero algo esta a punto de cambiar, desde que hace unos cuantos años un extraño hombre llegó desde el exterior del continente de la niebla montando sobre un dragón plateado. Y por primera vez, la sombra de la guerra vuelve a cernirse sobre el mundo entero...


Brumecia



Castillo del Cid XIII

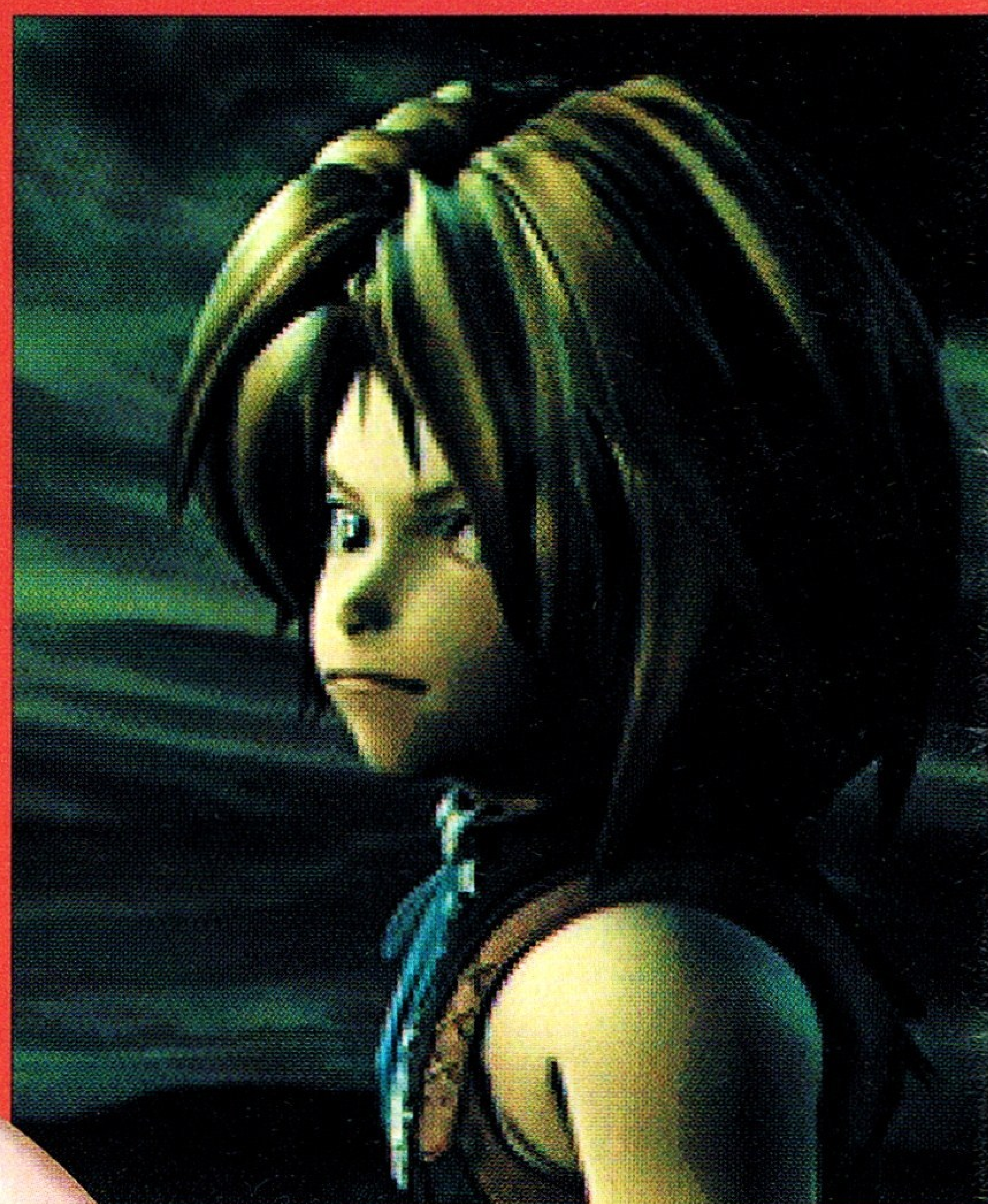

Interior del castillo

ZIDANE TRIBAL

«No necesitas una razón para ayudar a la gente»

El indiscutible protagonista del Final Fantasy IX es, probablemente, el héroe más carismático de la historia de los Final Fantasy. Square ha conseguido crear a un protagonista huyendo de los arquetipos de los fríos héroes estirados que eran Squall y Cloud, haciendo a un desenfadado y alocado ladrón que le encanta ir detrás de las chicas. Zidane es un miembro de la banda de Thantalus, un grupo de ladrones que ha sido contratado para secuestrar a Garnet. Abierto y sincero, Zidane siempre trata de ver la vida como algo hermoso, y de disfrutar cada momento tanto como pueda. A pesar de ser un ladrón, Zidane trata siempre de ayudar a cualquiera que necesite ayuda, simplemente porque esa es su condición, pero sin ser para nada tonto, sacando todo lo que puede de las cosas con ingenio y picardía. En realidad Zidane no sabe quién es ni de dónde vino, solo recuerda una extraña luz azul y un lugar que no ha encontrado en todo el mundo. Cuando conoce a Garnet todo su mundo cambia, y por primera vez en su vida, empieza a sentir algo serio por una chica. En cierta manera, Zidane es, de todos, el personaje que más arrastrado por las circunstancias se ve en toda la aventura. De hecho, Zidane se pasa casi todo el tiempo siguiendo y ayudando a Daga, que se convierte en el principal motivo que mueve al ladrón a actuar así. En cierto modo, Zidane tiene algo especial, que hace que las personas que van con él se comporten de manera diferente, contagiándose de la particular manera de ver la vida del chaval. Físicamente es un joven muy guapo, con el pelo rubio y los ojos azules, aunque lo más extraño de él es que tiene cola.

CONFIDENCIAL



La verdad que se oculta tras la historia de Zidane es muy oscura. El lugar azul que aparece en los sueños de Zidane es otro mundo, Terra, cuya prospera civilización se sumió en el caos y desapareció. Garland, el señor del pasado, creó una raza de seres sin alma, los genomes, como marionetas para absorber las almas de Gaia. Para ello envió al ángel de la muerte, Kuja, el más poderoso de los genomes a extender el caos en Gaia, pero creó después uno más poderoso, para que un día lo sustituyera. Ese otro genome era Zidane, pero Kuja, sintiéndose amenazado, se lo llevó con él a Gaia y lo abandonó allí. No obstante, nuestro héroe no descubre esto hasta casi el final del juego, momento en el que se siente destrozado por dentro. Su relación con Garnet evolucionará hasta convertirse en auténtico amor, y no sabrá cómo afrontar la vida sin ella. Al final, Zidane se volverá contra su propio pueblo, y luchará por salvar el mundo de Gaia y a las personas que ama.

GARNET TIL ALEXANDROS

GARNET

17ª



«Algún día seré reina, pero siempre seré yo misma»

Garnet es la deliciosa protagonista femenina del Final Fantasy IX, y una de las jóvenes mas encantadoras que ha diseñado Square en los últimos años. Garnet es la princesa de Alexandria que, desde la muerte de su padre, ha sido testigo de un cambio radical en el comportamiento de su madre. Así pues, decide escapar hacia Lindblum coincidiendo con el momento en el que Zidane iba a secuestrarla. Junto a este, Garnet descubrirá un fantástico mundo en el exterior, dándose cuenta de que ser una princesa y vivir en el castillo no es todo lo que hay en el mundo. Así pues, decidirá cambiar su nombre por el de Daga, influenciada por Zidane, aprendiendo de él a vivir como un joven normal. Garnet es una persona cariñosa y abierta, que empieza a sentir algo extraño hacia ese joven de ojos azules que la ha secuestrado. Aunque no conoce exactamente la razón, Garnet posee la capacidad de convocar a los terribles Eliodones, seres a medio camino entre bestias y Dioses que poseen la capacidad destructiva más grande que haya visto el continente de la Niebla.

CONFIDENCIAL

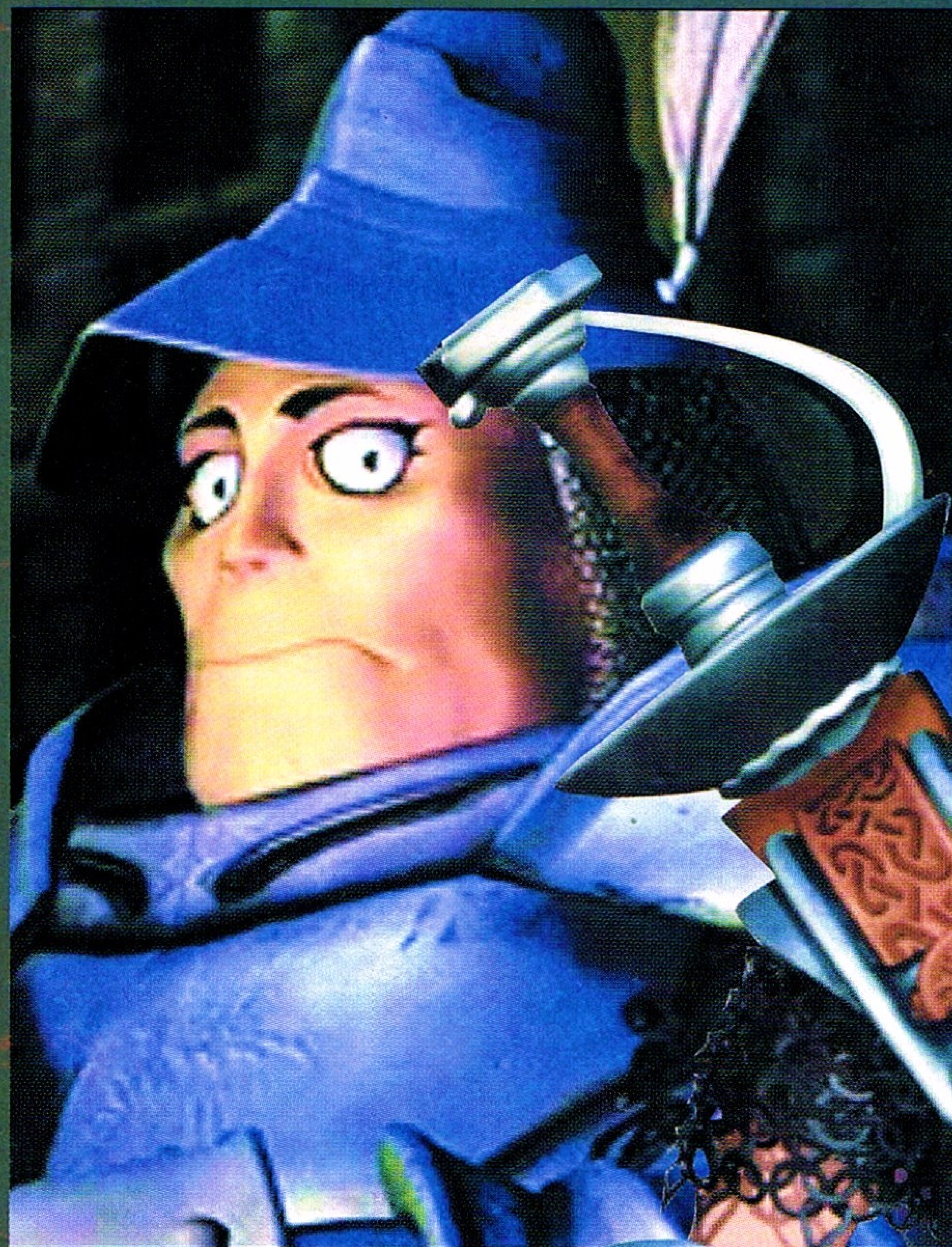
CONFIDENCIAL



Aunque Garnet no lo sabe, en realidad ella no es la auténtica hija de la Reina Brahne, sino un miembro de la tribu de los convocadores que sobrevivió a la masacre realizada por Garland. Su madre trató de sacarla de Madain Sari y del peligro, pero por desgracia, eso le costó la vida. La niña fue encontrada por la familia real de Alexandria, que al haber perdido a una hija recientemente, adoptó a la pequeña como si fuese suya, y ordenó que le quitaran el cuerno que tenía en la frente. El tiempo hará un enorme cambio en la manera de ser de la princesa, ya que su encuentro con Zidane cambiará su manera de ver las cosas para siempre. Aunque ella no lo quiera admitir al principio, se enamora perdidamente de él, convirtiéndose en el centro de su vida y la cosa que más le importa en el mundo. Por desgracia, tras la muerte de su madre, Garnet deberá convertirse en reina, por lo que su relación con Zidane está condenada al fracaso. Después, cuando Alexandria es destruida, cae en una tremenda depresión que le hace dejar de hablar, pero por suerte, y gracias al apoyo de Zidane, se recuperará y será como siempre ha querido ser, no como la persona que los demás esperaban que fuera. Pero al final tendrá que afrontar la más difícil decisión, entre el hombre que ama o su reino.

ADELBERT STEINER

CONFIDENCIAL



«Habiendo nacido en libertad...¿debo pasar mi vida en servidumbre?»

Adelbert Steiner es el valeroso caballero de Alexandria que capitanea de las tropas conocidas como los Caballeros de Pluto, y el segundo comandante de todos los ejércitos de Alexandria después de Beatrix. Steiner es encargado de la protección de la princesa, por la que daría su vida sin dudarlo. Después de que ésta sea secuestrada, intentará por encima de todo protegerla, pero también insiste en devolverla a Alexandria incluso en contra de su voluntad. Aprecia a la realeza como sus señores y acepta sus órdenes sin planteárselas como verdades absolutas. Cuando escucha que la reina Brahne, su señora, empieza a atacar los otros reinos, no puede creerlo pensando que es un error o que alguien como él no puede comprender los auténticos objetivos de la realeza. Su habilidad como guerrero es enorme, y su sueño es conseguir que los hombres sean considerados como valerosos guerreros en Alexandria, donde las mujeres tienen mucha mejor reputación que ellos. Steiner piensa que Zidane es un ladrón sin escrúpulos, y que solo merece ser colgado por secuestrar a la Princesa. A Vivi sin embargo lo admira y lo trata como un igual, llegando a sentir mucho respeto hacia el joven mago.

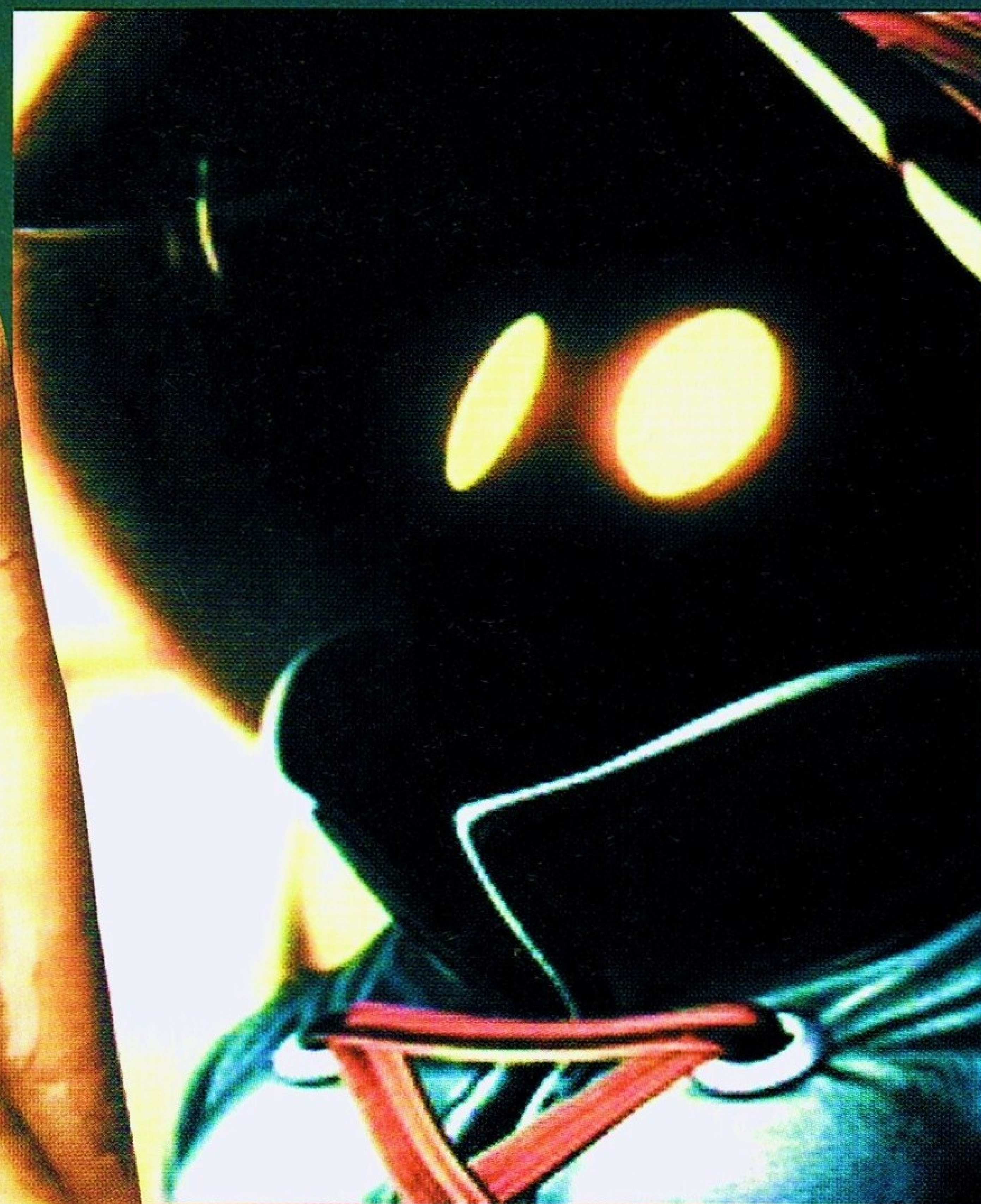
El comportamiento de Steiner, como el de todos, irá cambiando a causa del tiempo que pasa con Zidane, llegando a apreciar realmente al ladrón como un compañero de armas e incluso arriesgando su vida por él. Además, se dará cuenta de que no es un esclavo sin opinión, y decidirá negarse a obedecer las ordenes de su reina simplemente porque no las considera buenas, enfrentándose a todo lo que ha creído hasta entonces. Además, por culpa de un error, acabará enamorándose perdidamente de su gran rival Beatrix, que se convertirá en una nueva causa por la que luchar y la persona más importante de su vida.

VIVI ORNITIER

«¿Como puedes probar que existes? Quizás no existimos...»

Vivi es un pequeño mago negro que se encuentra en Alexandria para ver la obra de teatro «Quiero ser tu canario», aunque por desgracia, su entrada es falsa. Después de colarse a ver la función, las circunstancias hacen que acabe participando en el secuestro de Garnet, y posteriormente se verá envuelto en las aventuras de Zidane, a quien considera una especie de hermano mayor al que imitar. Al desconocer completamente su pasado y cuáles son las causas de su nacimiento, Vivi se siente siempre inseguro ante todas las cosas, llegando a dudar incluso que sea una persona real. A pesar de todo, sus poderes mágicos son enormes, y tiene habilidades nunca vistas antes en el continente de la Niebla. Lo único que Vivi recuerda es que fue criado por su abuelo en una cueva cerca de Treno, hasta que el anciano murió. Lo más triste, es que el viejo, un Qu (de la misma raza que Quina) solo lo había recogido para comérselo un día, aunque parece que se encariñó del niño. Al parecer el viejo encontró un huevo entre las nubes, y pasado el tiempo, Vivi nació de allí. Cuando viajando con Zidane Vivi encuentra a otros magos negros como él, decide descubrir más sobre ellos para entender quién es él realmente y cuál es la razón por la que nació.

CONFIDENCIAL



La verdad es que Vivi no es otra cosa que el prototipo de los magos negros creados por Kuja, al que se le dotó de mayores poderes que al resto y una duración o período de vida más largos. Cuando descubre otros magos negros que al igual que él tienen conciencia, decide ayudarlos en todo lo que le sea posible. Finalmente, tras descubrir quien es y por que ha nacido, opta por vivir por quien es, no por lo que es, junto a sus amigos.



FREYA CRESCENT

FREYA

«Ser olvidada es peor que la muerte»

Freya, como muchos de los protagonistas del Final Fantasy IX, no es precisamente una persona afortunada. Freya es una joven caballero del dragón Brumeciana, del reino de los hombres roedor. Durante su época como caballero obtuvo una merecida fama como uno de los grandes héroes del reino, tiempo en el que se enamoró de Sir Fratley, un caballero legendario. Fratley también se enamoró de ella, pero decidió marcharse de Brumecia para perfeccionar su técnica de combate y enfrentarse a otros grandes guerreros. Freya quedo desolada, especialmente cuando meses después escucho rumores de su muerte. No pudiendo soportar la posibilidad de perder al ser amado, Freya abandonó su reino y sus responsabilidades para buscar a Fratley, emprendiendo un viaje en el que conoció a Zidane. Unos años después, Freya regresa a Lindblum para participar en el campeonato de caza, en el que tiene que competir con Zidane, pero de pronto un enviado de Brumecia advierte que su reino está en peligro y tanto ella como Zidane se dirigirán allí a averiguar lo que esta sucediendo. Tras eso, y ser derrotados por Beatrix, Freya decidirá unirse al grupo para detener a Brahne, como venganza por destruir su reino e impedir que otros puedan sufrir como ella. Personalmente Freya es una gran mujer, aunque un poco amargada por la desaparición de Fratley. Aunque su habilidad es grande, también es muy orgullosa, y trata de perfeccionar sus habilidades tanto como pueda.

CONFIDENCIAL

CONFIDENCIAL



A lo largo de sus viajes con Zidane, Freya encontrará a su amado Fratley, que por alguna razón desconocida, ha olvidado quien es y también lo que sentía por Freya. Cayendo en la desesperación, Freya solo conseguirá superar este bache gracias al apoyo y el comportamiento de Zidane, que será quien le haga ver que lo único que importa es vivir el presente, y no quedarse aferrada en el pasado. Por cierto, establecerá una curiosa amistad con Salamandra, que de una manera o de otra, se convertirá en su compañero más apreciado.

EIKO CAROL

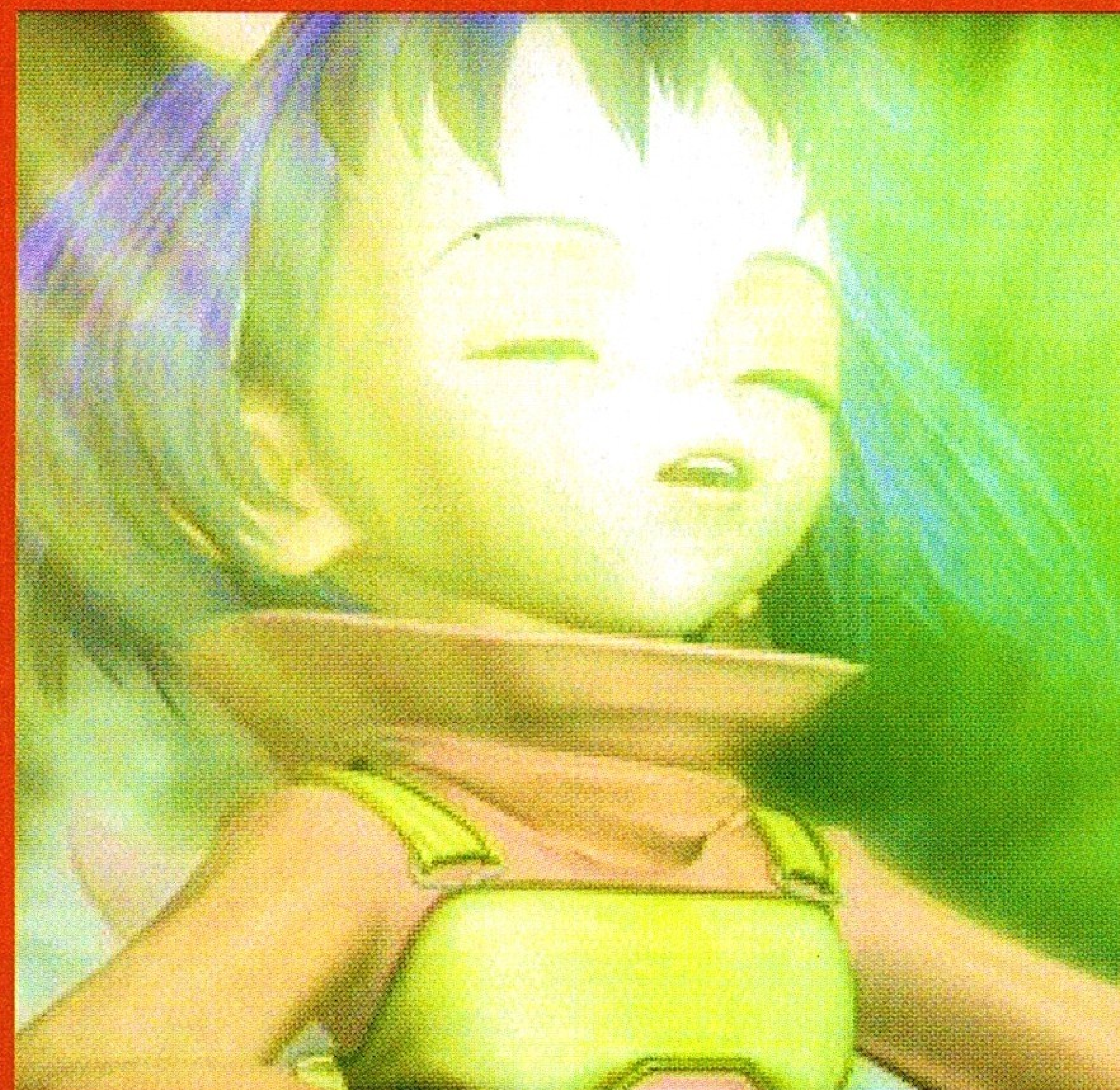
EIKO

«No quiero estar sola nunca más...»

Eiko es la última superviviente de la tribu de los convocadores de Madain Sari, que fue exterminada años antes de que esta naciera. Eiko es una niña pequeña encantadora, y con apenas seis años promete ser una auténtica belleza de mayor. Al igual que todos los miembros de su tribu, esta dotada de un cuerno, que le permite amplificar sus poderes de convocatoria y además, tiene dos pequeñas alas en su espalda, que aunque no le permiten volar como tal, si le sirven para elevarse un poco. La historia de Eiko es bastante triste, ya que desde la muerte de su abuelo ha tenido que vivir sola entre las ruinas de su ciudad sin más compañía que sus mogles y su amiga del alma Mog. Cuando conoce a Zidane se enamora perdidamente de él, y al ver que es un chico del que merece la pena enamorarse, decide seguirlo y ayudarle en todo lo que pueda, aunque ello signifique dejar sus amadas ruinas y a sus mogles.

CONFIDENCIAL

CONFIDENCIAL



A pesar de estar perdidamente enamorada de Zidane, comprende que este ama a Daga, y que no tiene ninguna oportunidad de conquistarlo, así que finalmente abandona su intento (y porque empieza a encariñarse de la princesa cada vez más). Finalemente, será secuestrada por Kuja para extraerle los Eliodones, pero Mog, que no era ortra cosa que el poderoso Eliodon Maduin, la salvará viéndose obligado a retirarse de este mundo. De todos modos, Eiko seguirá acompañando al grupo hasta el final, sin importarle poner en peligro su vida.

SALAMANDRA CORAL

SALAMANDRA

«Lo único cierto sobre el destino es su impredecibilidad»

Salamandra es el rey de los ladrones, por el que ofrecen en la ciudad de Treno una elevada recompensa por su cabeza. Cuando Zidane y Daga escapan de palacio, Brahne le ofrece una gran cantidad de dinero y su libertad por ir tras ellos, aunque Salamandra acepta mayormente porque podrá enfrentarse a Zidane. La historia de Salamandra es bastante curiosa. No sabe exactamente quienes son sus padres, ni le importa demasiado, ya que lo único que le interesa de la vida es luchar y ganar. Cuando se hizo con cierta reputación, fue contratado como guardián en la casa de subastas de Treno, donde se encontró con Zidane, que estaba robando. Allí, Zidane le demostró que el más fuerte no es el que gana, dándole una importante lección en la vida y haciendo que acusaran a Salamandra del robo en lugar de a él. Por ello, Salamandra siempre ha estado buscando a Zidane para conseguir una revancha, y ve la oportunidad que le da Brahne como un regalo del cielo. Por desgracia, al enfrentarse a Zidane, vuelve a ser derrotado, pero Zidane no quiere acabar con su vida. Salamandra no puede entender cuáles son las razones que mueven a Zidane a actuar como lo hace, por lo que decide acompañarlo para saber qué es lo que le hace tan fuerte.

CONFIDENCIAL

CONFIDENCIAL



El tiempo que viaja con Zidane hace mucha mella en Salamadra, que cambia y comprende el significado de lo que es vivir de verdad. Se plantea quién es y qué quiere hacer en la vida, comprendiendo que no hay que estar siempre solo. Además, comienza una relación de amor/odio con Freya, a quien acaba considerando una gran amiga. Al final del juego acaba emparejándose con alguien inesperado, pero para saber quién es tendrás que terminártelo.

QUINA QUEEN

Yo hago lo que quiero...¿tienes algún problema?

Si en todo Final Fantasy tiene que haber algún tipo de rareza, Quina es desde luego el personaje que se lleva la palma. Él o ella, cosa que no se sabe en ningún momento del juego (y sus compañeros se pasan un buen rato preguntándoselo), es un miembro de la tribu Qu, unos orondos seres de piel blanca idénticos los unos a los otros. Quina es un Qu que ha iniciado el camino del Gourmet, por lo que tiene que viajar por todo el mundo para comer todo tipo de comidas y probar los platos y animales mas exóticos. Quina, capaz de comerse lo que sea, se unirá al grupo por orden de su maestro Quale después de que Zidane le diera una rana para comer. En cuanto a su forma de ser, hay que decir que Quina es realmente extraño/a. Lo único que parece importarle realmente es la comida, y no conoce ni comprende las costumbres del mundo fuera de su tribu, como el hecho de que hay que pagar para comer. Por ello, nadie en el grupo se siente especialmente unido a Quina, por lo que más que formar parte de ellos, están malditos por tenerlo colgando/a detrás todo el rato. Pero eso sí, a pesar de todas sus excentricidades, Quina es un/a podoroso/a guerrero/a, capaz tanto de esgrimir sus mortíferos tenedores de combate como de utilizar su magia azul, que aprende tras comerse a sus enemigos para utilizar sus poderes.

CONFIDENCIAL

CONFIDENCIAL

Curiosamente, no hay demasiado que contar sobre el pasado de Quina ni de su futuro, salvo que se irá amoldando al equipo día a día, y junto a Zidane, descubrirá el significado de la verdadera amistad, que es más importante incluso que comer. En definitiva, Quina no es más que el personaje gracioso que debe aparecer en todos los Final, sin más objetivo ni finalidad que divertir.



KUJA, EL ÁNGEL DE LA MUERTE



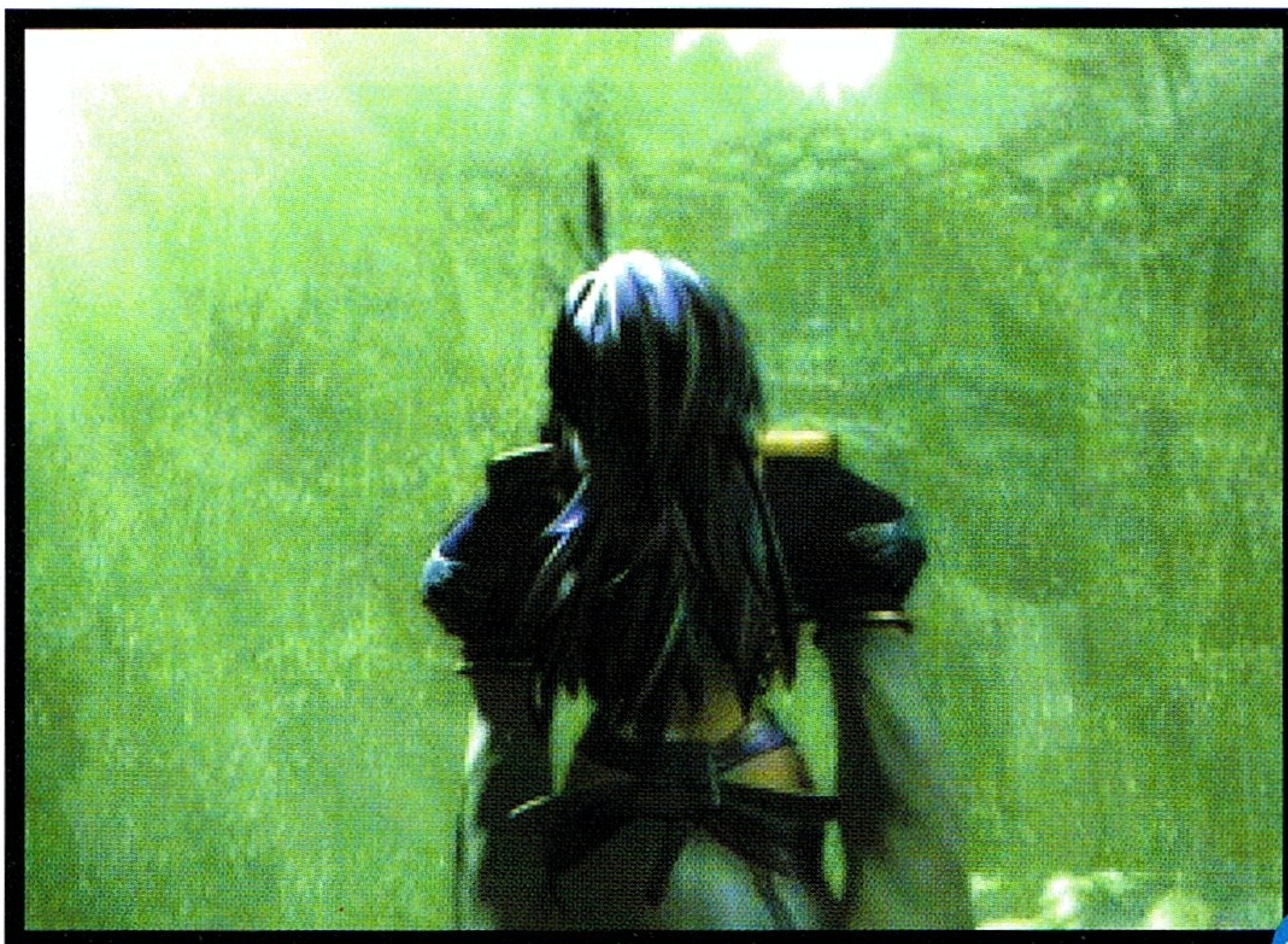
Kuja es el antagonista del juego, un extraño hombre con intenciones oscuras que parece omnipresente allí donde existe el caos, la guerra y la destrucción. Es extremadamente joven, con una larga melena blanca, y una apariencia andrógina (de hecho, no estás seguro de si es un hombre o una mujer hasta muy adelantado en el juego). Según se rumorea, es un vendedor de armas mágicas que llegó con su dragón plateado desde más allá del continente de la Niebla. Su principal cliente parece ser la reina de Alexandria, para la que está desarrollando los magos negros.





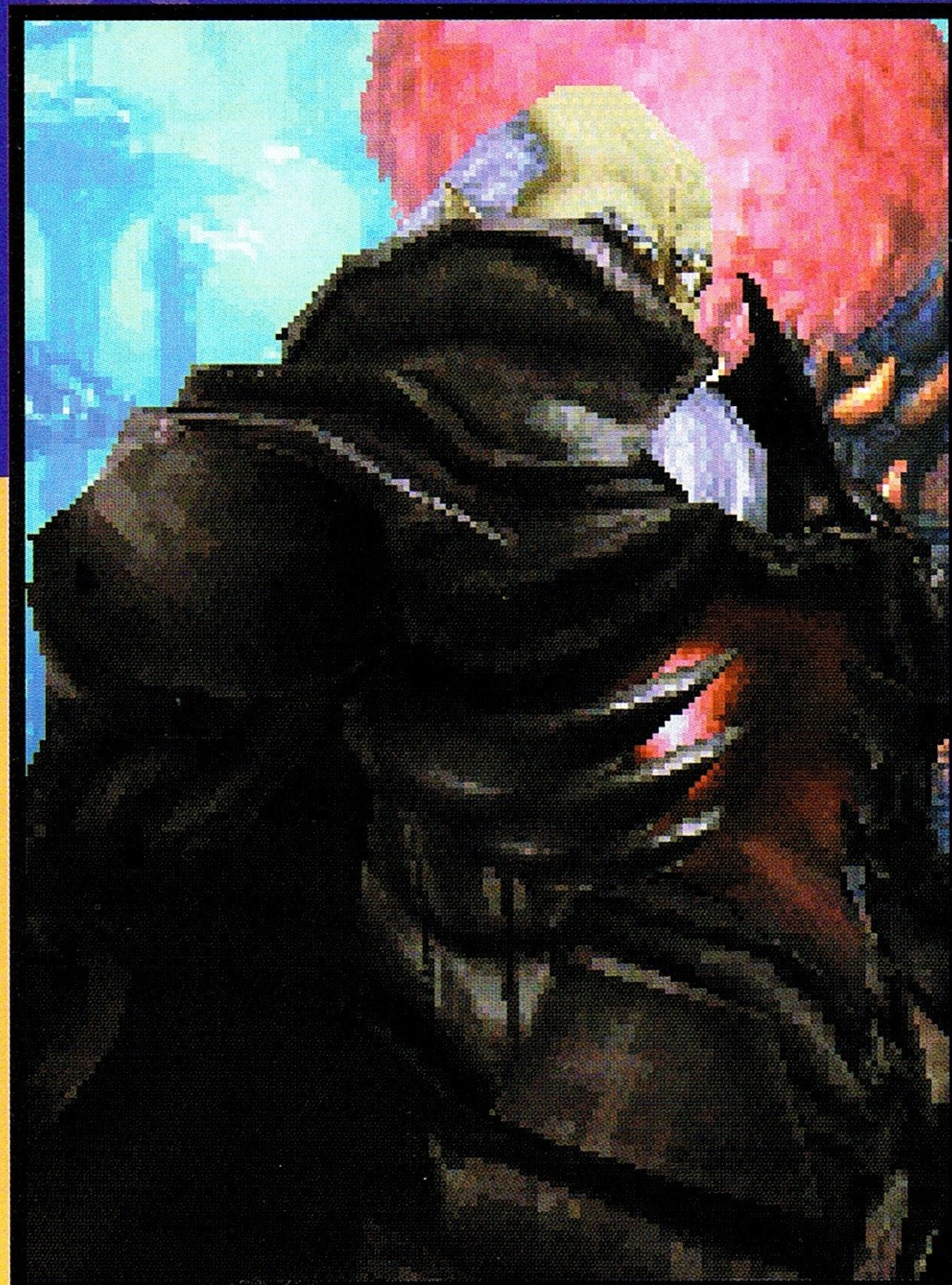
CONFIDENCIAL

La historia de Kuja es probablemente la más compleja del juego junto a la de Zidane. Tras darle el control supremo del mundo a Brahne, se volverá contra ella destruyéndola, aprovechando para poder robarle el control de Bahamut, el más poderoso de los Eliodons. Tras eso, tratará de hacer lo mismo con Alexander, pero fallará a causa de la intervención de Garland. En realidad, Kuja no es nada más que una marioneta sin alma creada por Garland para extender el caos en Gaia, pero que se negó a seguir las órdenes de su creador, y a pesar de causar una enorme destrucción en Gaia, su auténtica motivación es la de destruir a Garland. Al parecer, Kuja sabe que si Garland consigue sus objetivo, su alma dejaría de pertenecerle y moriría, por lo que por el simple afán de seguir con vida está dispuesto a devastar el mundo entero. Además, como Zidane fue creado como una versión mejorada de él mismo, siente un odio especial hacia él, aunque más que matarle, su único deseo es probar que es el mejor de los dos, y que lo que importa no es cómo se fuera creado o para qué, sino cómo se ha esforzado uno para conseguir lo que realmente desea. Un antagonista realmente carismático, como es costumbre en los Final, y que tendrá en sus manos la clave final de la conclusión del juego.



GARLAND
El guardián del pasado

Garland es un anciano misterioso que parece tener alguna relación con Kuja, ya que este lo considera su Némesis. Sus poderes y capacidades no parecen tener limites, y controla completamente el terrible ojo capaz de esclavizar a los mismísimos Eliodones.



CONFIDENCIAL

Realmente Garland es el guardián de la antigua civilización de Terra, un mundo de maravillas que cayó en declive y estuvo a punto de desaparecer. Para sobrevivir, Garland fue creado como guardián y conservador de su civilización, con la misión de reconstruirla algún día. Para ello, ha creado una nueva raza de seres sin alma, los Genomes, a los que pretende dotar de los espíritus del mundo de Gaia robándolos tras su muerte. Para conseguir almas rápidamente, ha enviado a Gaia a dos poderosos agentes, Kuja y Zidane, como destructores. No obstante, pese de su oscuro cometido, Garland no es realmente malvado, solo desea reconstruir el mundo al que quiere, aunque para ello tenga que destruir otro.

THANTALUS
Los maestros ladrones

Thantalus es una compañía de teatro que vuela con su navío por todo el mundo realizando representaciones de grandes obras. Sin embargo, la verdad que se oculta tras ellos no es otra cosa que el mayor grupo de ladrones que ha existido en todo el continente de la Niebla. La regla que rige a Thantalus es muy simple «consigue todo lo que te propongas en la vida». El grupo está compuesto por 8 miembros, entre los cuales también se encuentra Zidane. Primero está Marcus, un hombre bestia de afilados colmillos que lleva un pañuelo en la cabeza, que en el fondo es un gran tipo, aunque trata de aparentar lo contrario. El segundo del grupo es Blank, que tiene todo el cuerpo lleno de cicatrices y remiendos, y que probablemente es el mejor amigo que tiene Zidane en todo el mundo. El tercero, Cinna, es un hombre cerdo, al que le importa por encima de todo su martillo, al que tiene un cariño especial. Los miembros cuarto y quinto son Cenero y Benero, dos hombres rata que utilizan pinzas en lugar de manos, y los que menor importancia tienen en el grupo. El sexto es la chica del grupo, Rubí, una preciosidad con grandes dotes para el teatro que está enamorada de Blank, aunque no se aclara en ningún momento de la historia. Por ultimo, esta el líder del grupo, Baku, un hombre murciélago que manda sobre Thantalus y traza los planes. Baku es además el padre adoptivo de Zidane, del que se preocupa especialmente, pero al que siempre da una enorme libertad.



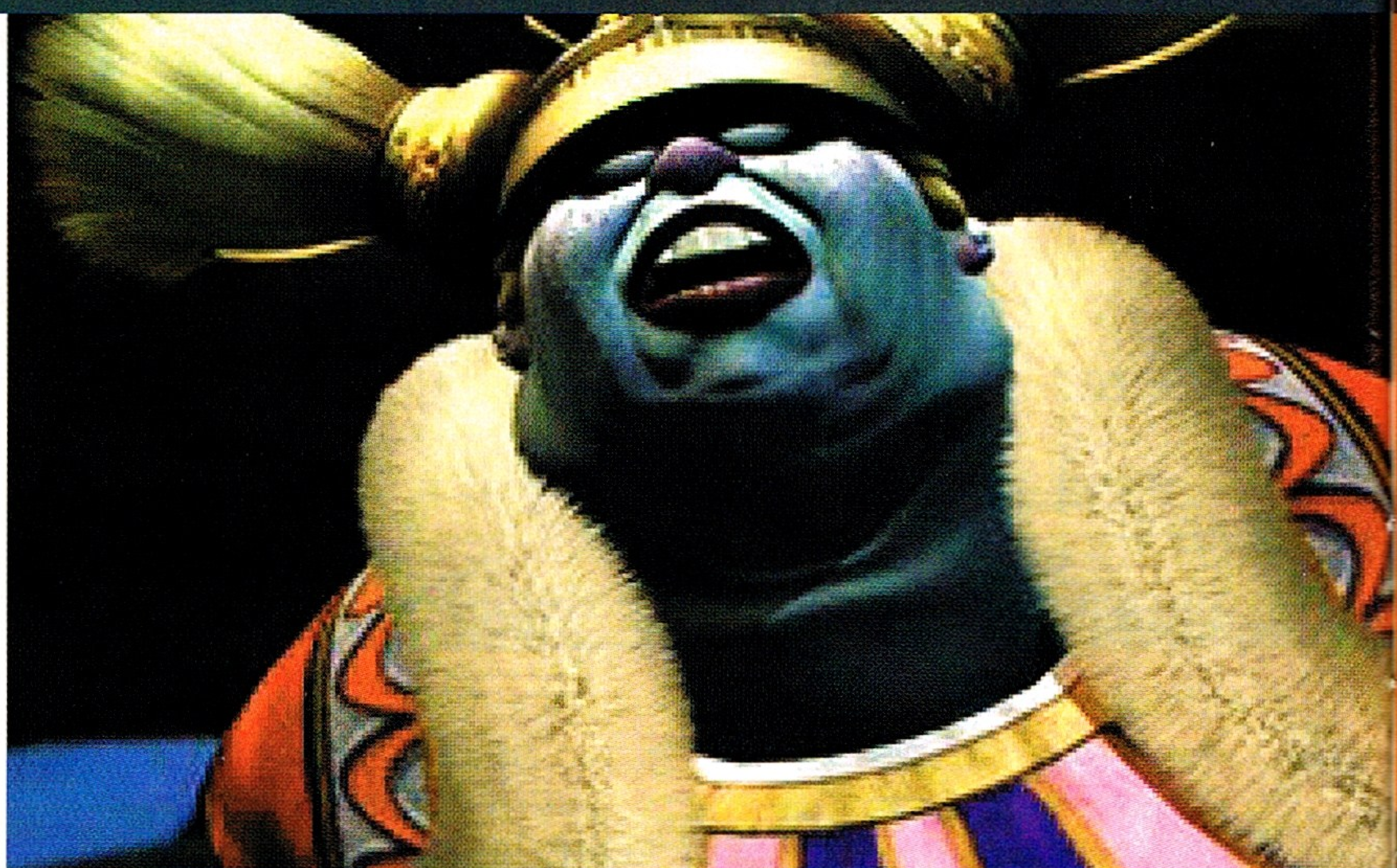
CONFIDENCIAL

Tras secuestrar con éxito a la princesa, Thantalus centrará sus esfuerzos en rescatar a Blank, que quedará petrificado en el bosque maléfico. Tras conseguirlo, se dedicará a reconstruir su base en Lindblum, y a ayudar a Zidane y a Daga en todo lo que puedan.

BRAHNE

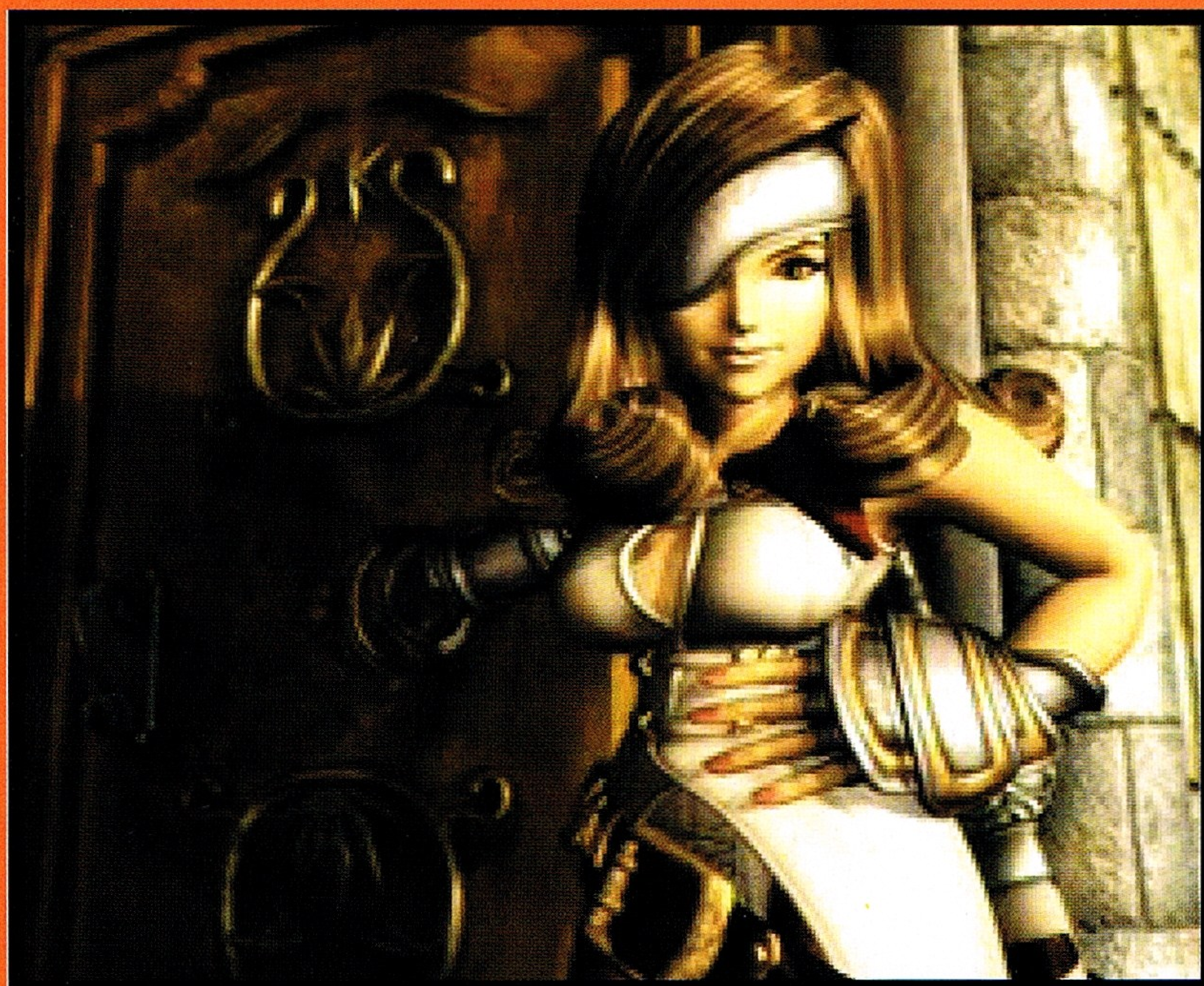
La Reina infernal

La reina de Alexandria era una persona buena y amable hasta que murió su esposo, momento en el que se convirtió en una persona llena de avaricia que desea tener el mundo entero bajo su dominio. Literalmente, Brahne afirma que no se sentirá viva hasta que lo tenga todo. Movida por este deseo, utilizará sus ejércitos y los magos negros que le proporcionó Kuja para atacar a los otros reinos y poderlos someter a su imperio. Además, si estas armas no fueran lo suficientemente poderosas, pretende apoyarse en los Eliodons que desea extraer de la princesa. No parece sentir cariño por nada ni nadie, ni siquiera hacia su propia hija Garnet, a la que decide ejecutar por haberse puesto en su camino.



CONFIDENCIAL

En realidad Brahne se encontraba influenciada por Kuja, que había aumentado sus deseos y ambiciones. Finalmente, morirá en los brazos de su hija tras tratar inútilmente de acabar con Kuja, recobrando el sentido y pidiéndole perdón por todas las atrocidades que había realizado.



BEATRIX

La guerrera sagrada de Alexandria

Beatrix es el general de todas las fuerzas de Alexandria, y según dicen, la guerrera más poderosa del mundo. Sirviendo fielmente a su reina Brahne, Beatrix se ha propuesto reunir los cuatro fragmentos del cristal de los convocadores. Así pues, su camino le llevará a enfrentarse a Zidane y a sus compañeros, aunque en el fondo de su corazón se encuentra una gran mujer que se pregunta si lo que hace es correcto.

CONFIDENCIAL

Al descubrir que Brahne pretendía acabar con la vida de su propia hija, Beatrix decidirá cambiar de bando y enfrentarse a su señora, jurando proteger a la futura reina. Además, descubrirá que siente un fuerte lazo hacia Steiner, que aunque no quiera en principio admitirlo, no es otra cosa que un amor secreto.

THORN Y ZORN

Los Arlequines de la Luna

Thorn y Zorn son los arlequines personales de la reina Brahne, aunque gracias a sus grandes capacidades mágicas y su ingenio, actúan más como agentes especiales que como simples payasos. Ambos son gemelos, y se diferencian principalmente por los colores de sus trajes, uno rojo y el otro azul. Además, parecen estar tan unidos que suelen usar siempre las mismas frases, solo que cambiándole el orden a las palabras. Serán precisamente a ellos a los que Brahne encargue la misión de encontrar a su secuestrada hija, para lo que les dará el control de los Waltz Negros.



CONFIDENCIAL

Tras fallar repetidamente, Brahne decidirá despedirlos y estos encontrarán un nuevo patrón en Kuja. Por desgracia para ellos, al final descubrirán que no son realmente humanos, sino un poderoso demonio creado por Kuja que únicamente despertaría en el momento en el que ambos se fusionaran. A pesar de su gran poder, serán destruidos por Zidane y Eiko, desapareciendo para siempre.

CID XIII

El regente de Lindblum

Cid XIII es el último de una antiquísima tradición de gobernadores cazadores que fundaron la ciudad de Lindblum hace 500 años. Cid es un genio científico especializado en la construcción de aeronaves, que siempre ha mantenido una gran relación con la familia real de Alexandria. Por desgracia, su gran afición por las mujeres le ha traído problemas con su esposa Hilda, una experimentada hechicera que para vengarse de él, lo ha convertido en insecto. Será Cid quien contrate a Tantalus para secuestrar a Garnet, únicamente porque está preocupado por la que considera su sobrina.



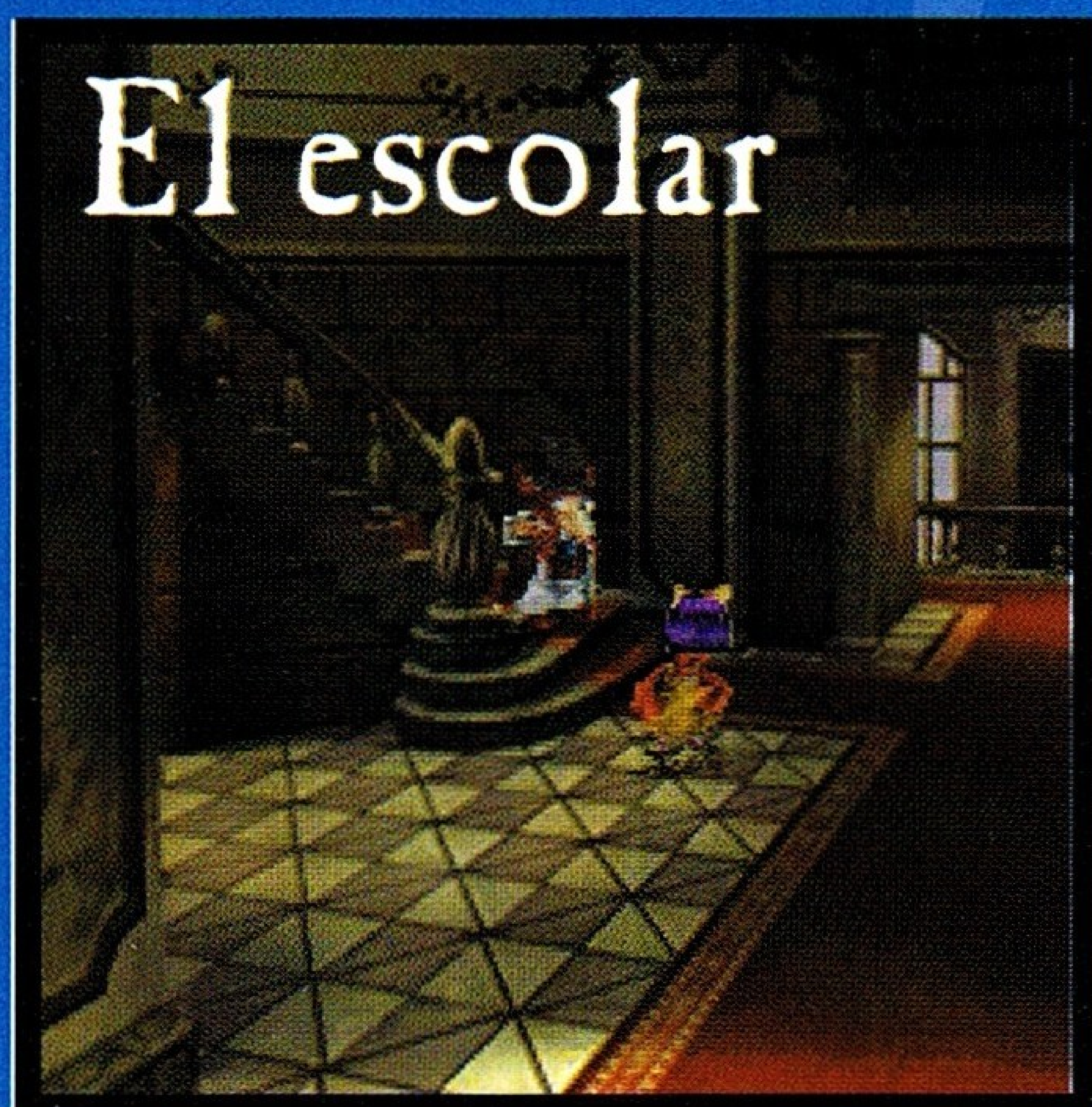


CONFIDENCIAL

Después de ser convertido también en rana, Cid se reencontrará con su esposa, quien le devolverá su aspecto humano y construirá una nave capaz de volar sin niebla.

DOCTOR TOD

El escolar



El doctor Tod es un hombre pájaro que ha dedicado su vida al estudio del mundo y de las civilizaciones perdidas. Cuando Garnet era joven, Tod fue contratado como profesor particular de la chiquilla, y fue el que le enseñó ciencia e historia. Después se mudó a Treno y empezó a seguir una serie de estudios sobre el mundo exterior al continente de la Niebla. Cuando Garnet llega a la ciudad en busca de ayuda, se la presta sin dudarlo, y seguirá apoyándola en todo momento junto a sus amigos.

CONFIDENCIAL

No hay mucho que decir sobre Tod, salvo que seguirá vagando por el mundo en busca de conocimiento una vez que Garnet, coronada reina, no le necesite más.

personajes en TRANCE

***Trance* es la habilidad que ha sustituido a los límites tradicionales del VII y el VIII. Cuando la barra de límite se llena, los personajes sufren un cambio momentáneo que les otorga capacidades especiales durante unos turnos.**







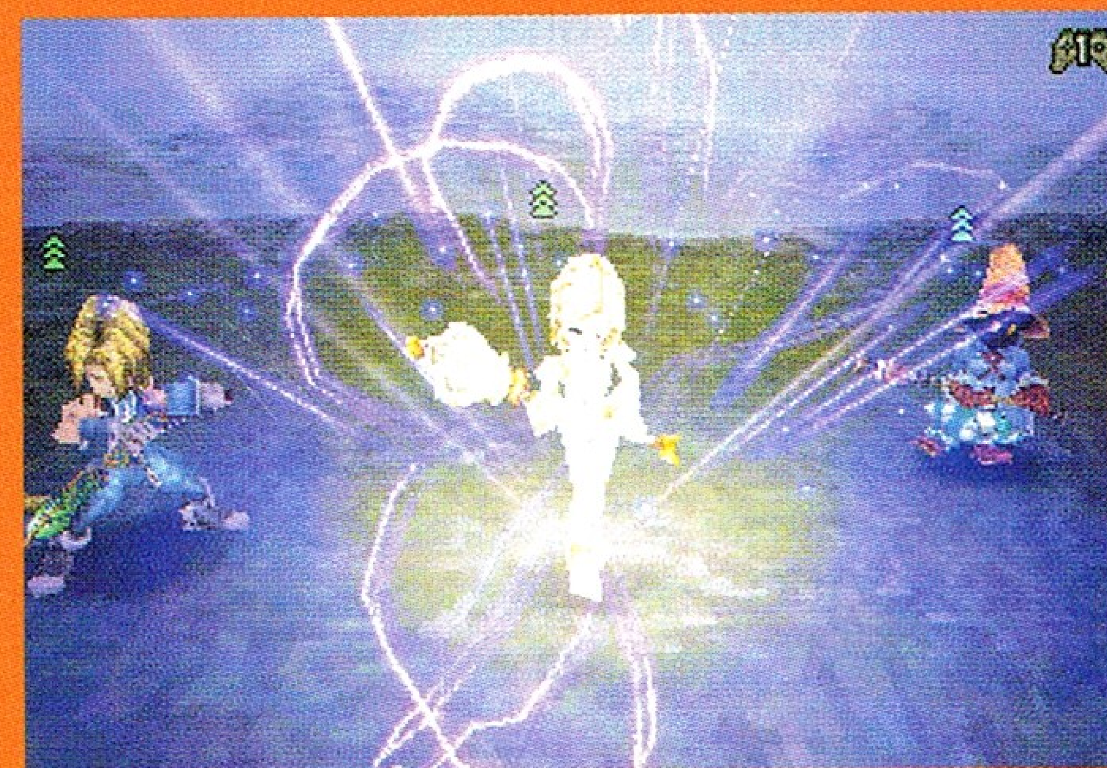
ZIDANE

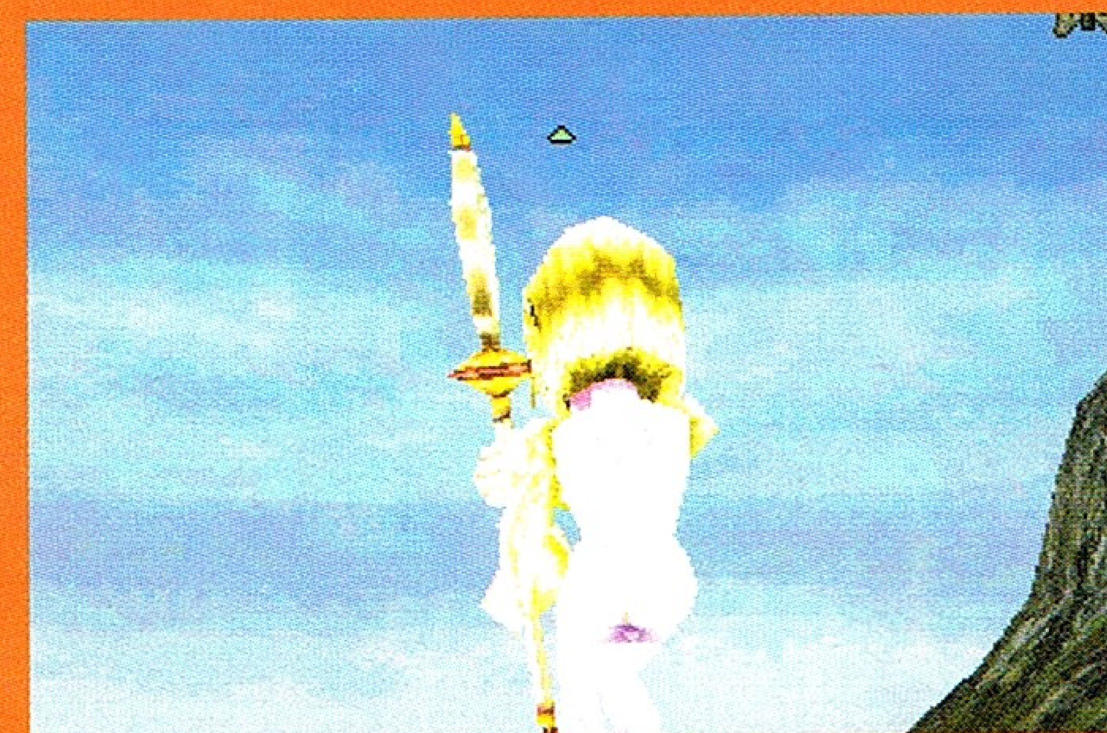
El trance de Zidane le confiere una nueva serie de ataques especiales muy poderosos, que quitan entre 2000 a 9999 puntos a los enemigos.

Liberar energía 10 PM
Ola de fuego 12 PM
Arte de pala 14 PM
Movimiento rompedor 16 PM
Circulo Estelar 24 PM
Remolino Meo 32 PM
Solución 9 42 PM
Gran Letal 60 PM

GARNET

El trance de Garnet sustituye Convocar por Eliodon. Esto le permite que cada vez que convoca un Eliodon, éste ataque por su cuenta al enemigo cada vez que la princesa consigue un nuevo turno, aunque no lo gaste. Así pues, una vez llamada una bestia, es posible ir pasando el turno a otros personajes todo el rato, y esta seguirá atacando por su cuenta hasta matar al enemigo, Garnet muera o realice otra acción.





STEINER

El trance de Steiner potencia bastante el poder de sus ataques físicos, al igual que el de sus Artes de Espada causando entre un 20% y un 30% de daño adicional.

EIKO

El trance de Eiko actúa exactamente igual que el de Vivi, permitiéndole lanzar dos conjuros de magia blanca en lugar de uno.



VIVI

El trance de Vivi es doble magia, que permite lanzar dos conjuros por turno en lugar de uno.



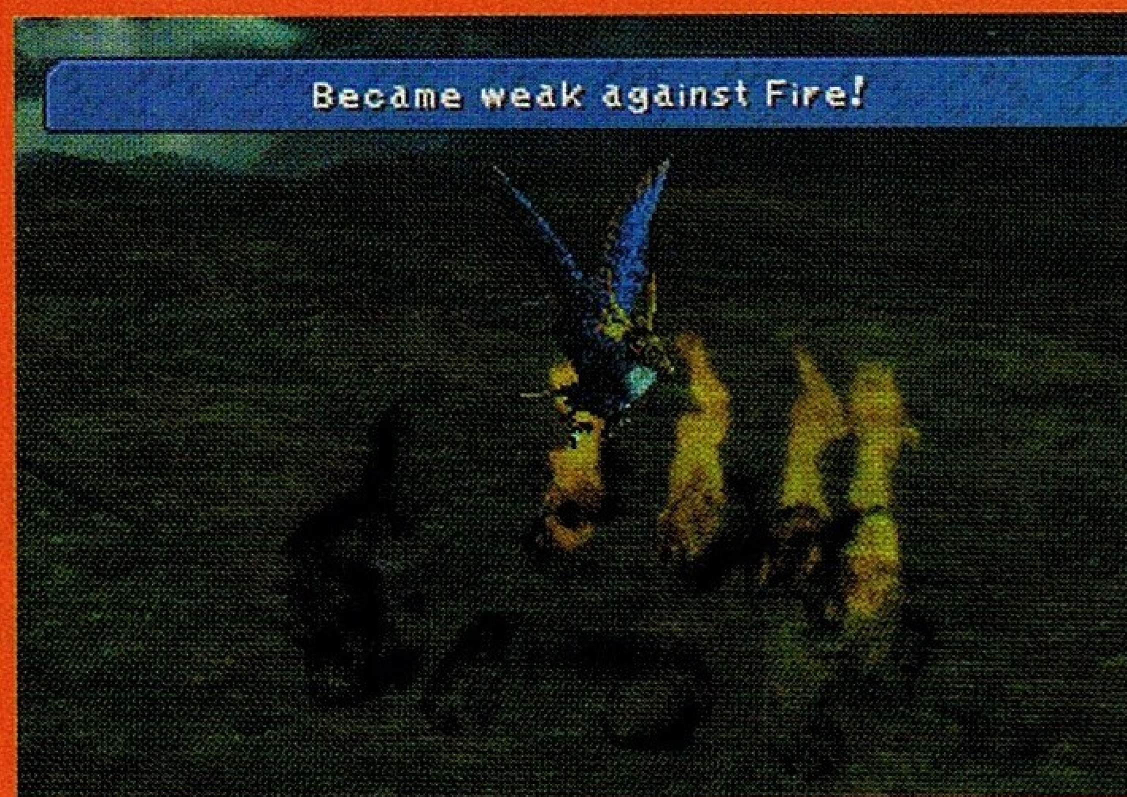


FREYA

Cuando está en trance Freya puede utilizar la habilidad Lancera, que hace que salte alto y vaya lanzando ataques desde arriba, sin estar en el campo de batalla, hasta que se quede sin barra de trance.

SALAMANDRA

En este estado, los ataques físicos de Salamandra dañarán a todos los enemigos, en lugar de solo a uno.





















QUINA

El trance de Quina sustituye comer por cocinar, que permite devorar a los enemigos que tengan una cuarta parte de los puntos de vida que tenga Quina.

MECÁNICA DEL JUEGO

El sistema de juego del Final Fantasy IX



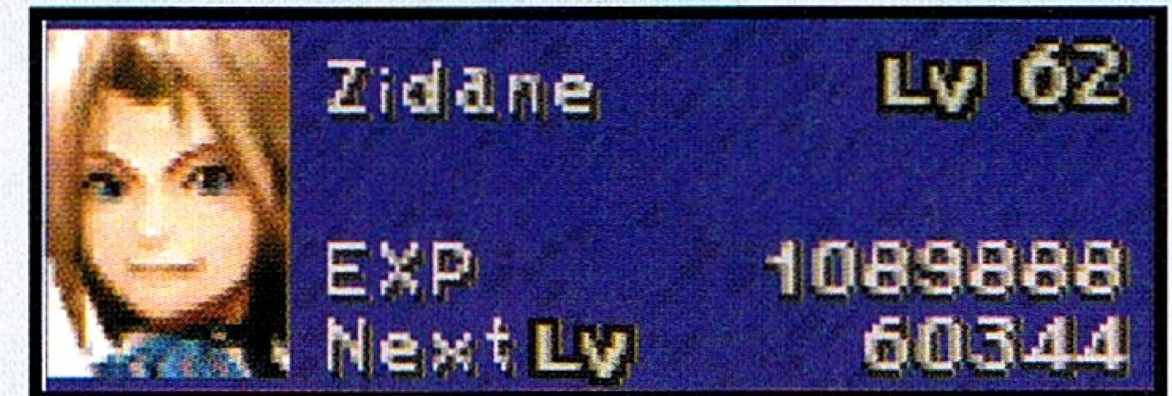






El sistema del Final Fantasy IX es bastante distinto al de los dos anteriores Final Fantasy, ya que pretende una vuelta a los inicios y a la jugabilidad de los Final Fantasy originales. La primera novedad importante es que se regresa al clásico sistema de profesiones, en la que cada personaje tiene una determinada desde el principio. Es decir, los magos podrán lanzar conjuros, los guerreros serán los mejores combatientes, los convocadores llamar a eliodones y así con todos. Además, el grupo pasa de tener tres a cuatro personajes, lo que añade una mayor estrategia al combate.

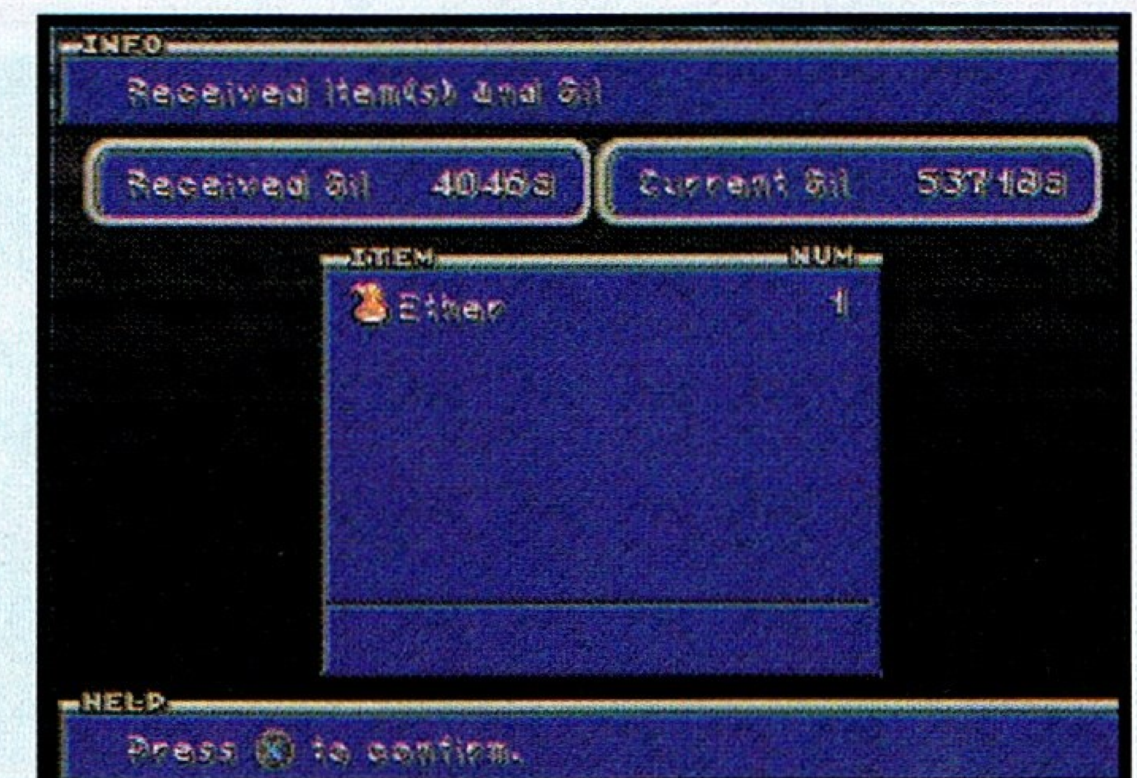
En lo que respecta al sistema en sí la mayor novedad del juego son las habilidades, que suponen la piedra angular de todo el sistema de juego. Cada vez que un personaje se equipa un objeto, éste tiene una serie de habilidades especiales que puede aprender de él, aunque no necesariamente todos los personajes pueden aprender las mismas. Por ejemplo, una Piedra Lunar permite aprender dos habilidades: la Mata bestias y Escudo. Si es equipada por Garnet, ésta podrá aprender el conjuro Escudo, pero no la habilidad de guerrero Mata bestias, al igual que Steiner no será capaz de aprender el conjuro pero sí la especialización de Mata bestias. El simple hecho de tener un objeto equipado te permite usar sus habilidades, pero también existe la posibilidad de aprenderla y no tener la necesidad

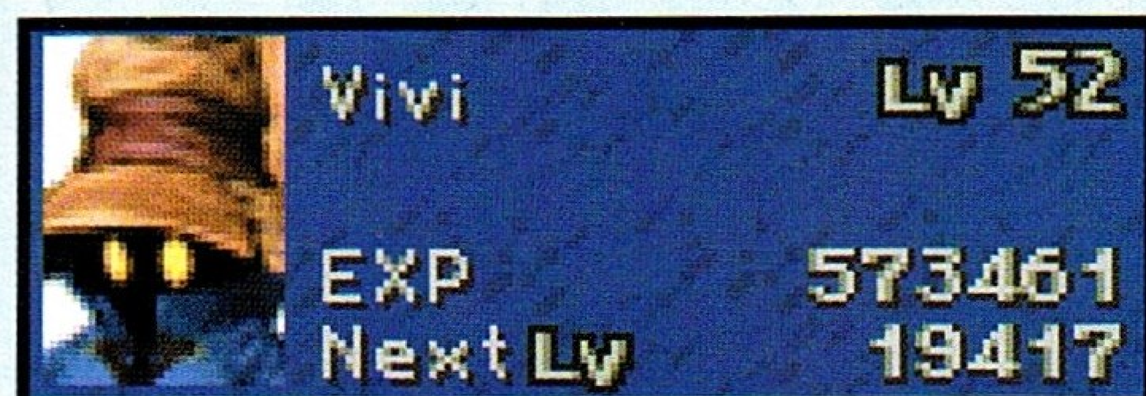


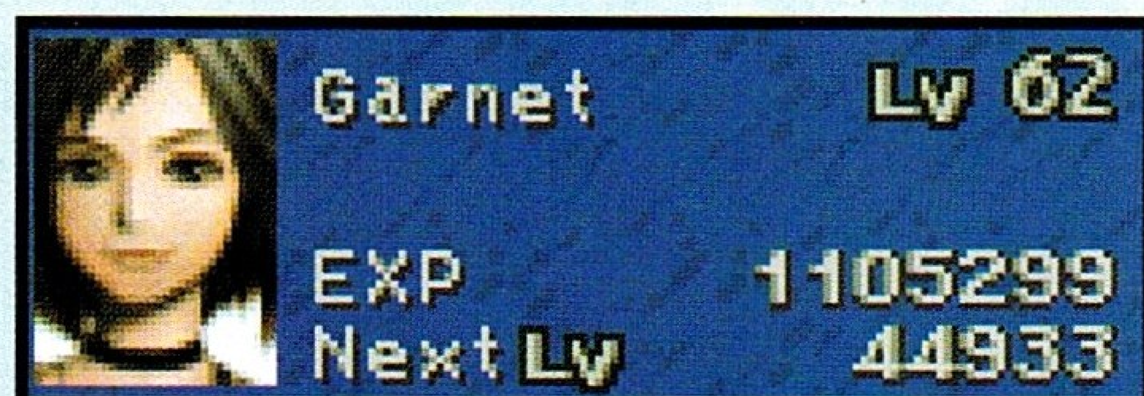
de equipártelo para poder usarlas. Para ello, hay un sistema de aprendizaje, en cierta manera parecido al que tenían los Guardianes en el Final VIII. Cada habilidad tiene un coste en puntos, que iremos ganando adicionalmente a la experiencia conforme vayamos destruyendo monstruos. Una vez que tengamos los puntos de habilidad requeridos, la consideraremos aprendida y tendremos libre acceso a ella sin necesidad de equipar objetos.

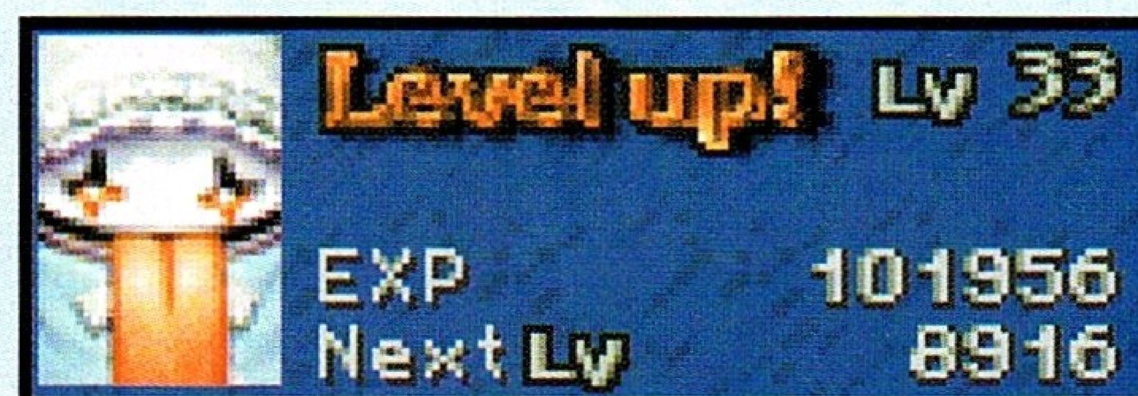
Una vez que ya sabemos como aprender las habilidades, debemos conocer que existen de dos tipos, las especiales y las pericias. Las habilidades especiales son aquellas que los personajes tienen de por sí nada más aprenderlas, como conjuros o convocaciones. Esas habilidades tienen un coste en puntos de magia y cada vez que las usas consumen una cantidad. Por su parte las pericias son un poco más complicadas. En un principio, tienes un número de puntos a desarrollar en las pericias, que viene indicado por tu nivel. Cuanto mayor nivel poseas, más puntos tendrás para invertir en ellas. Activar una pericia determinada vale una cantidad de puntos, y puedes tener activadas tantas como tu nivel te permita. No obstante, una vez que has elegido una pericia no



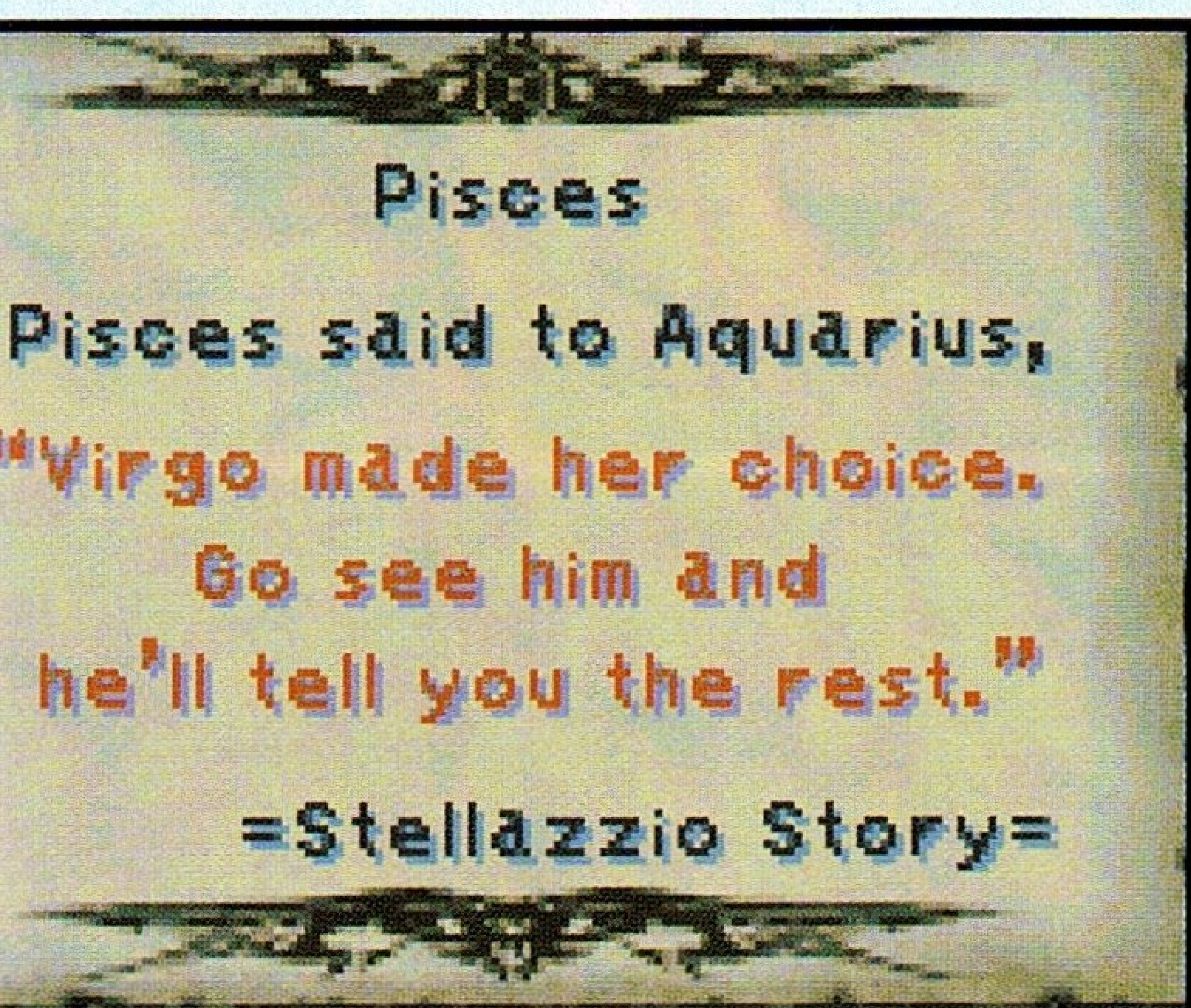


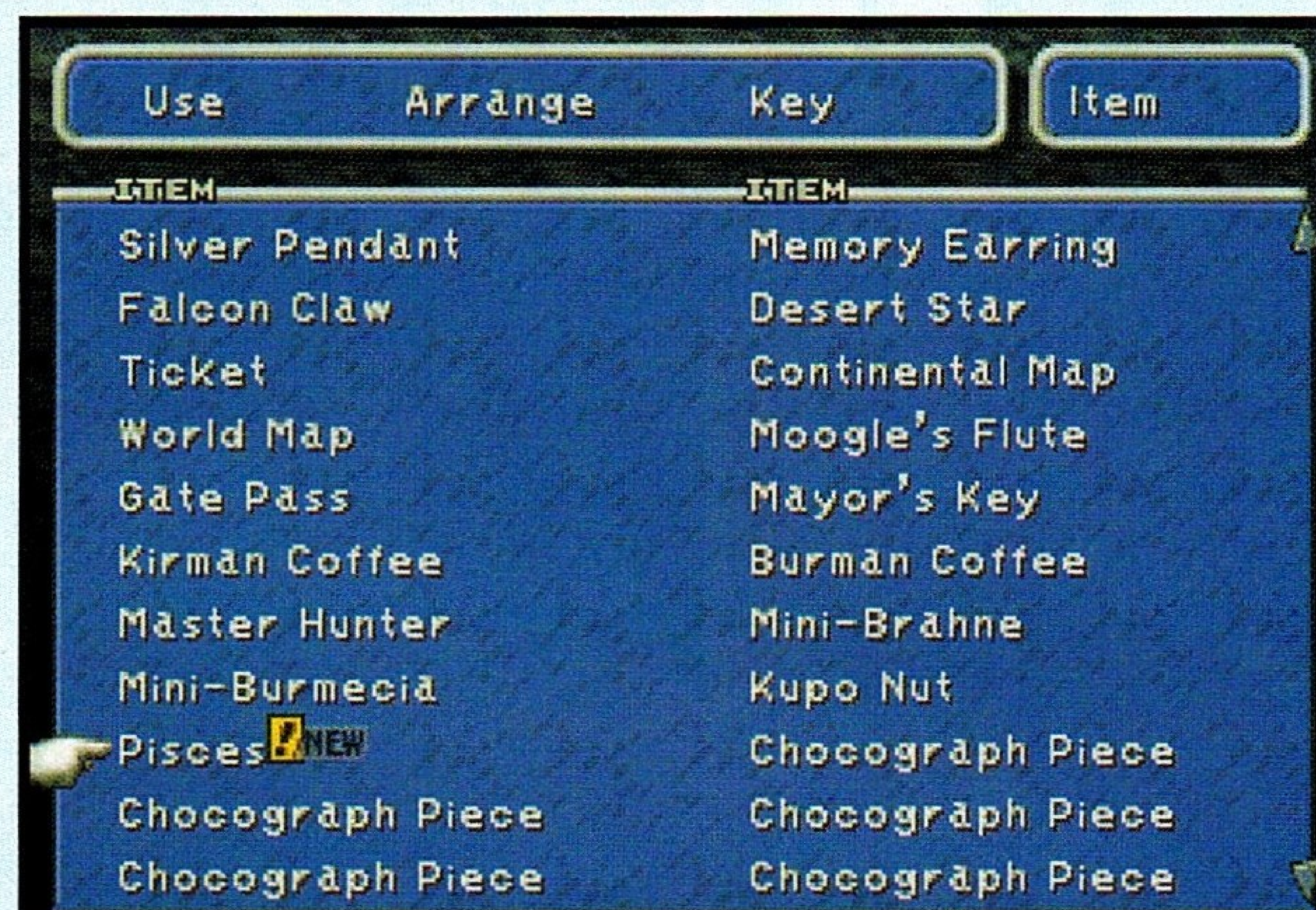


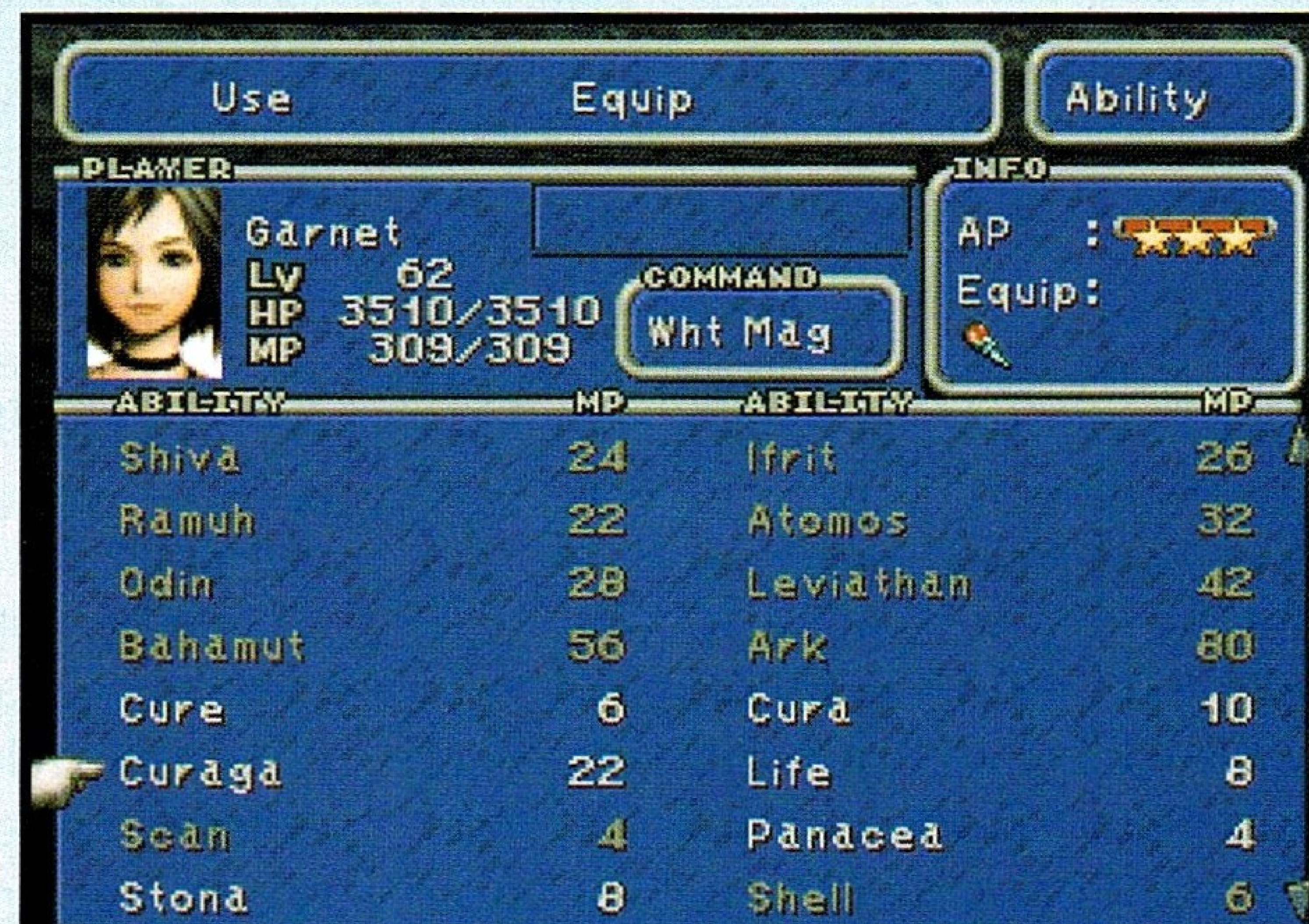




tienes por qué quedarte con ella para siempre, sino que puedes deseleccionarla en cualquier momento, recuperando los puntos y emplearlos en cualquier otra.
Otra novedad radica en la sustitución del sistema de Límites de los dos Final anteriores por uno nuevo llamado Trance. Cuando un personaje sufre daño, se va llenando poco a poco una barra especial, que cuando está completa permite al personaje entrar en Trance. En esta ocasión, en lugar de realizar un único ataque especial, el trance dura unos cuantos turnos, durante los cuales los personajes ganarán una serie de habilidades especiales. Zidane por ejemplo será capaz de realizar ataques nuevos, mientras que otros como Vivi podrán lanzar dos conjuros en lugar de uno. El combate es mucho más rápido que en juegos anteriores y además los personajes no llegan a quitar tantos puntos de vida como antes. Con mucha suerte, un ataque físico al final del juego causará unos 6.000 puntos de daño, y eso siempre que utilices a uno de tus mejores personajes ofensivos. Así pues, las magias y convocaciones son mucho más útiles, y el daño que causan acordes al gasto mágico que ocasionan. Además, olvídate de Omnilátigos o Sumun, ya que la cantidad máxima de puntos de vida que llegarás a quitar será siempre 9.999 puntos de vida, lo cual es una exageración para los enemigos del juego.
Fuera ya del aspecto del combate, antes de acabar, hay otro aspecto innovador en la mecánica del juego, los llamados ATE. Estos, que podrían traducirse como Sucesos en Tiempo Activo (Active Time Event), muestran cómo los otros personajes del juego están interactuando mientras nosotros hacemos cosas distintas, dándonos así una mayor profundidad de los sucesos y puntos de vista diversos. Los ATE aparecen indicados en la parte inferior de nuestra pantalla en algunos momentos determinados y podremos activarlos dándole a Selec si lo queremos.
Personalmente encuentro este sistema más que correcto, y tiene una jugabilidad excelente que te permite personalizar tus personajes y hacer los combates rápidos, sin aburrirte viendo seis veces la misma convocación. Además, es bastante fácil de aprender y tras un par de minutos con él, te has hecho con la mecánica perfectamente y empiezas a preparar combinaciones de pericias. Sin duda alguna, ha sido un gran acierto por parte de Square el sistema del juego en comparación a los anteriores.









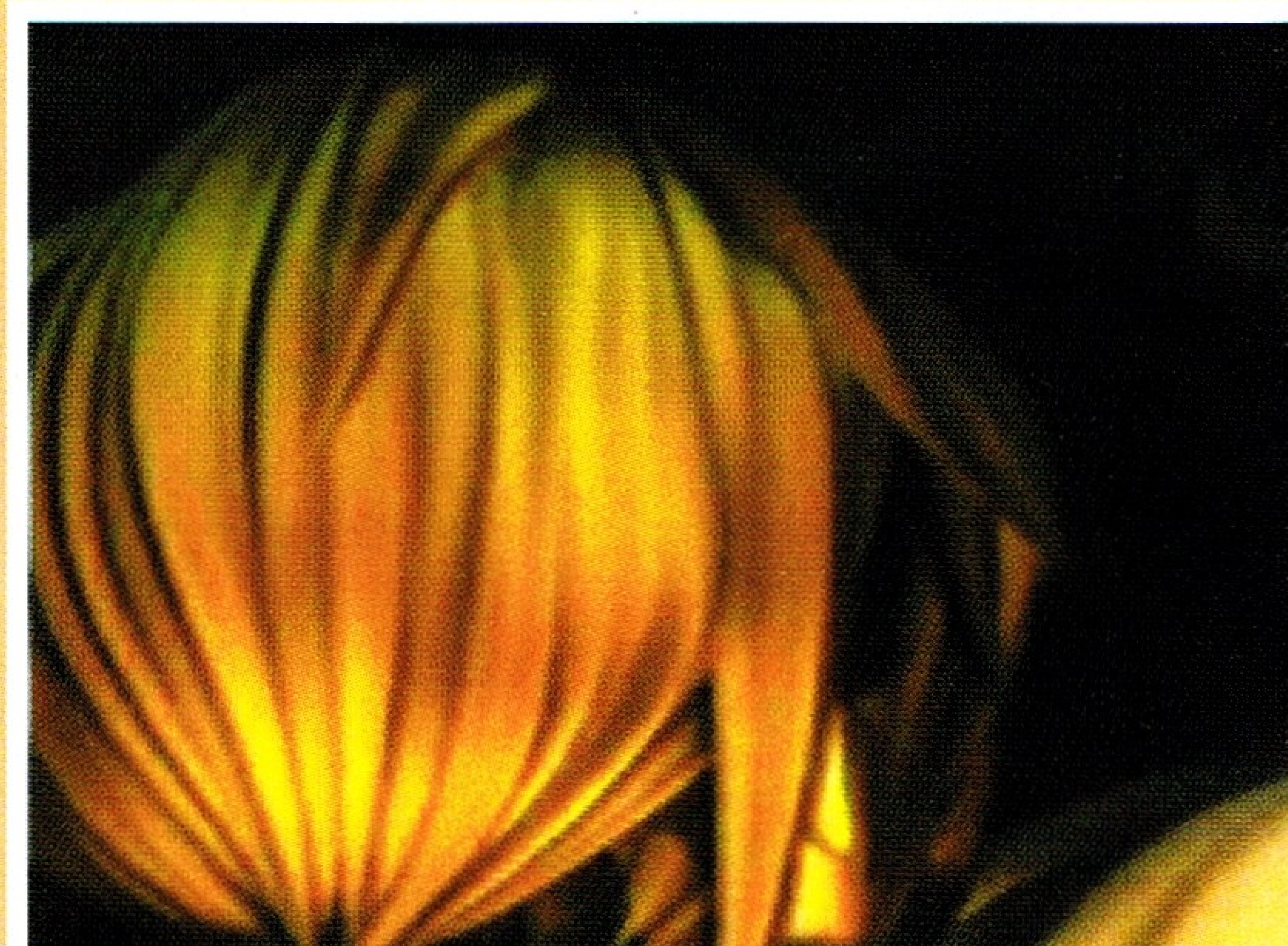


EL JUEGO PASO A PASO
CD 1

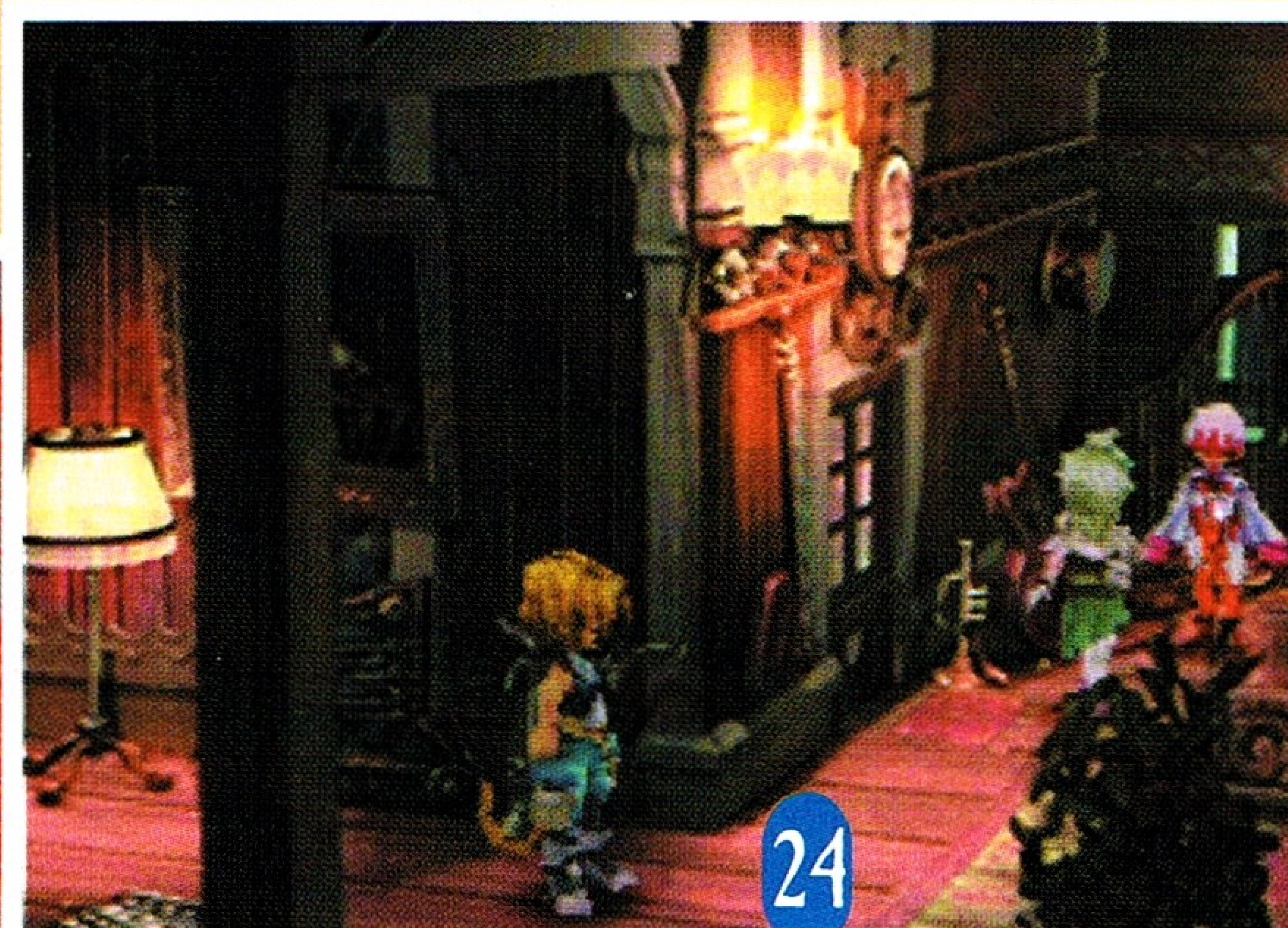


Todo empieza con un sueño. En mitad de una horrible tormenta, una mujer y una niña pequeña viajan en una endeble barca en el mar. Ambas miran aterradas al horizonte, pero antes de que podamos ver qué es lo que las asusta tanto, la princesa Garnet se despierta, dirigiéndose a la ventana. y mirando melancólica el excelente paisaje del reino de Alexandria. Por el horizonte se acerca un extraño barco volador, en el interior del cual tomamos el control de Zidane. Nada mas empezar entrará en una habitación oscura y encenderá una pequeña luz. Antes de encender la lámpara del centro de la habitación, busca el objeto oculto en la parte superior de la pantalla. Una vez encendida, llegarán tus tres compañeros, Marcus, Blank y Cinna. De pronto, un extraño monstruo aparecerá comenzando la primera pelea del juego, aunque no es otro que Baku, el lider de la banda, con un ridículo disfraz. Tras derrotarle, nos contará que estamos en el reino de Alexandria para secuestrar a la princesa Garnet, tras lo cual veremos una nueva animación y el título de Final fantasy IX.

Entonces tomaremos el control del joven Vivi, y el juego empezará realmente. Debemos dirigirnos hacia la parte superior de la ciudad, ya que el barco volador no es otra cosa que un teatro flotante y el pequeño mago negro tiene un ticket para la función. Una vez en la plaza de la ciudad, dirigíos al puesto de entradas, donde te dirán que la que tienes es falsa, dejando al chiquillo destrozado. Dirígete ahora hacia el callejón de la izquierda, donde un chiquillo de Brumecia te dirá que si aceptas ser su esclavo, te permitirá ver la función. Si ya has terminado de explorar la ciudad contéstale que sí, y vigila la calle. Después, acompáñale hasta la iglesia donde te encontrarás con dos mogles, y podrás salvar por primera vez en el juego. Sube las escaleras y acompáñale por los tejados hasta que llegues al castillo. Allí, el espectáculo del teatro empezará y recuperaremos el control de Zidane, que deberá enfrentarse de nuevo a Baku y a dos miembros más de Tantalus, en un combate ficticio en el que tendrás efectos especiales. Tras derrotarlo, la función continuará con un duelo entre tú y Blank, con el que aprovecharás para colarte en el interior del castillo. Allí, sube por las escaleras donde te encontrarás con Garnet, que está disfrazada, y huirá de vosotros. Se presentarán entonces Zorn y Thorn, los arlequines de la reina, que le comunicarán a su alteza la desaparición de Garnet. Esta encomendará a Steiner encontrarla, y tomaremos el control del capitán de los caballeros de Pluto. Dirígete hacia el exterior del castillo, y desde allí a la torre de la izquierda, súbela, y veras a Zidane persiguiendo a Garnet en la torre







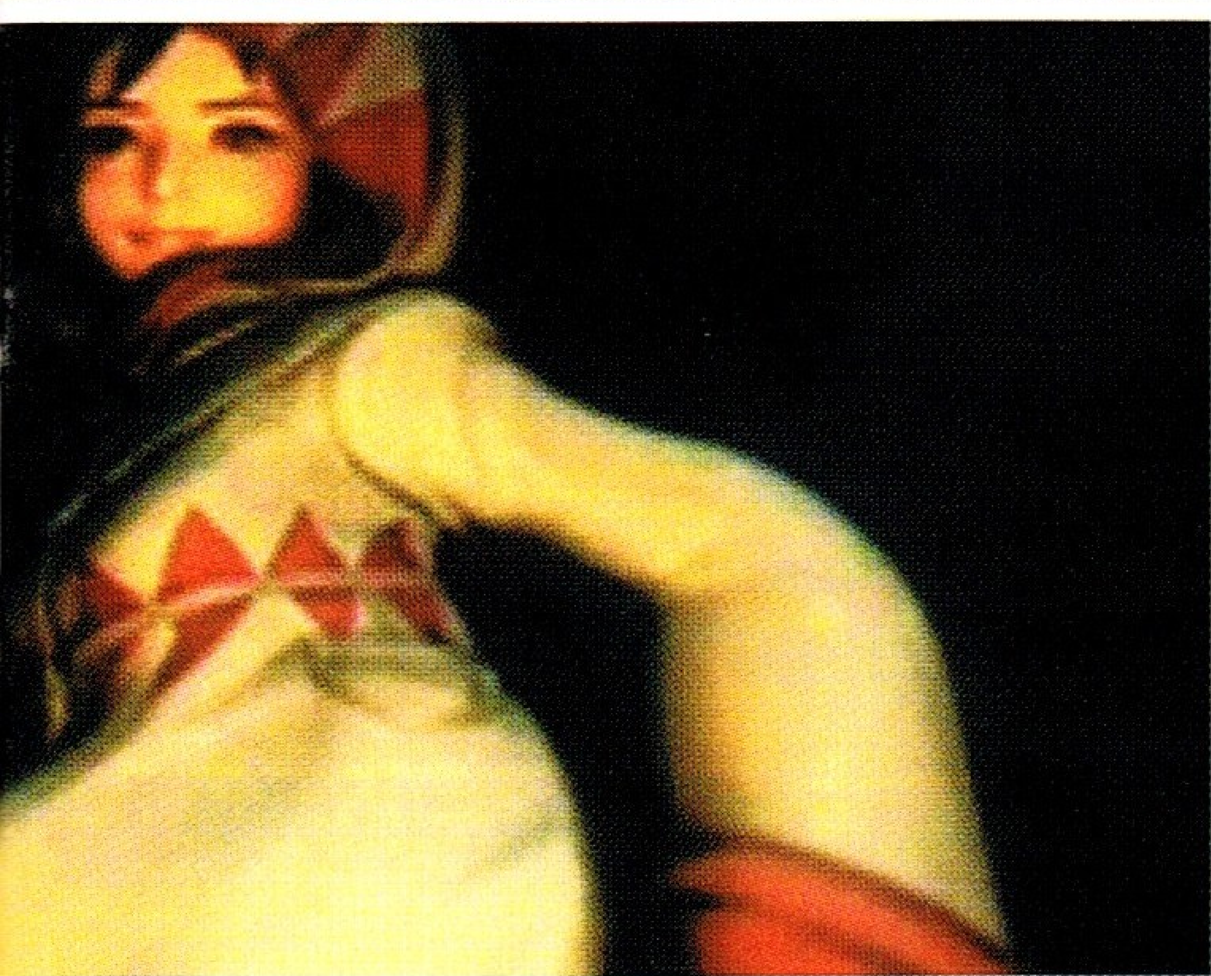




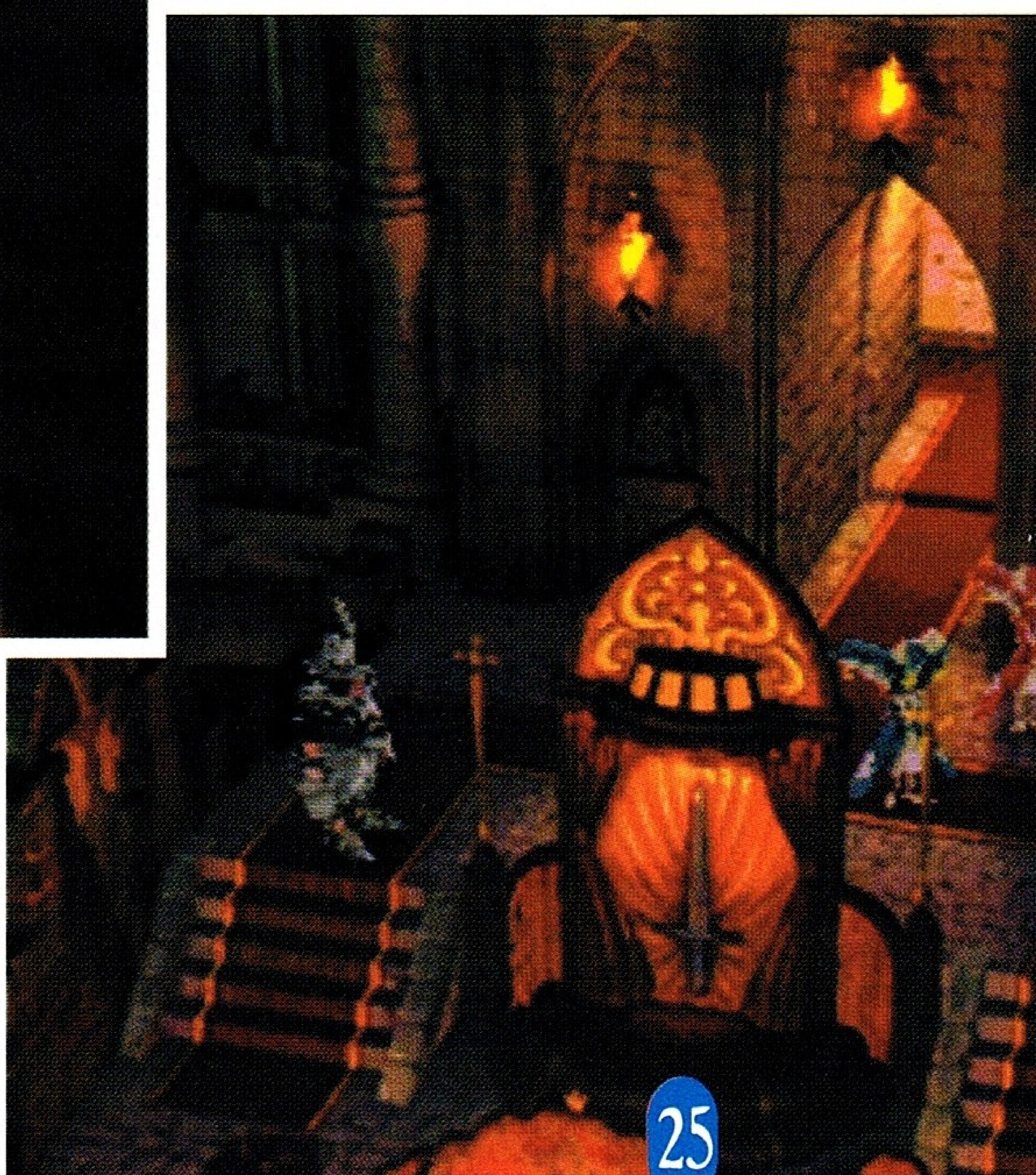




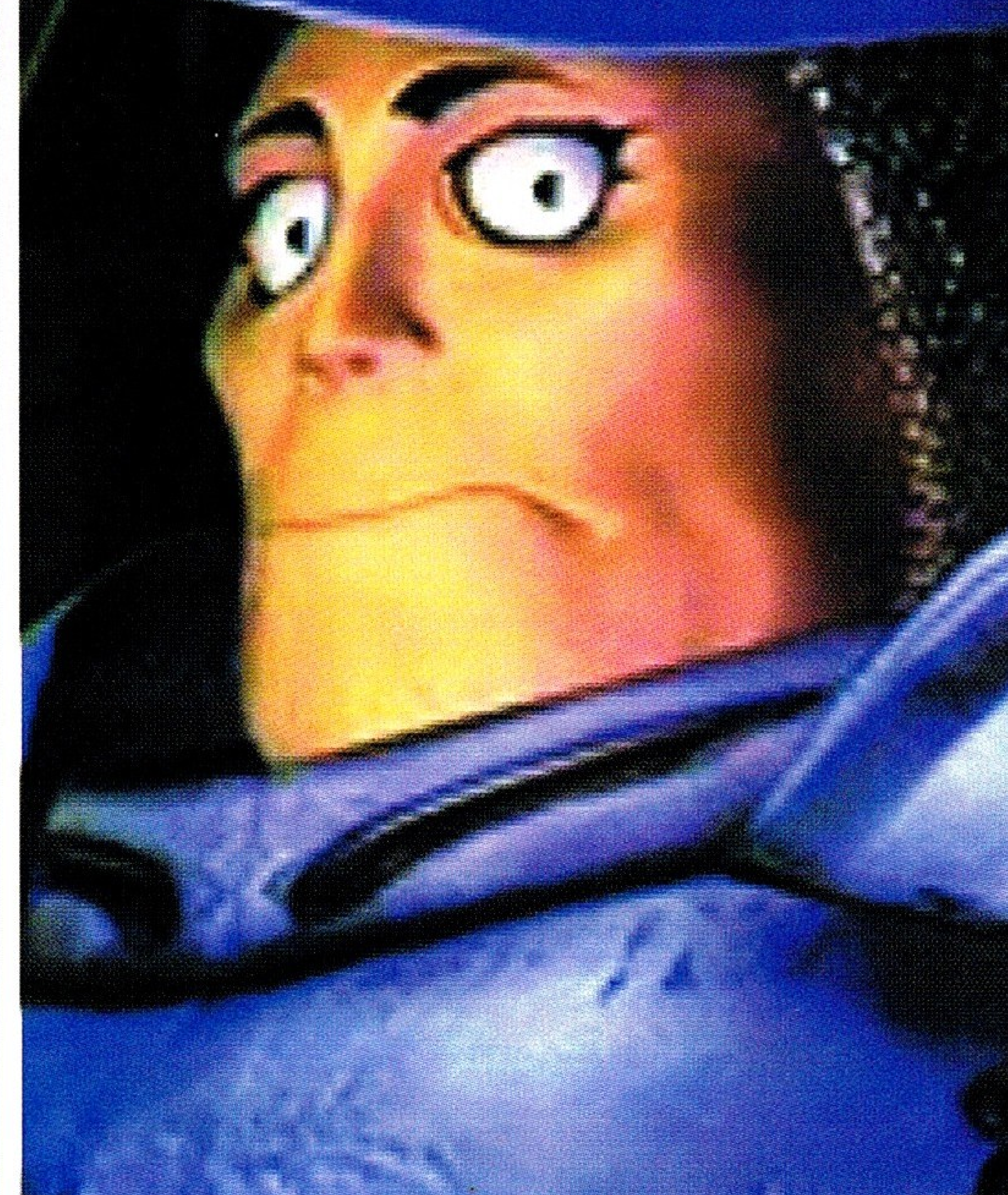
opuesta. Una nueva animación nos mostrara a Garnet y a Zidane mirándose fijamente, tras lo cual ella se lanzará con una cuerda al vacio y caerá en mitad del teatro. Zidane la seguirá rápidamente, al igual que Steiner, aunque éste no tendrá tanta suerte y acabará estrellándose en una pared cercana. De nuevo se nos dará el control de Zidane, y tendremos que ir persiguiendo a Garnet por el interior del teatro. Al final, la princesa se detendrá ante tí, y le pedirá a Zidane que la ayude a escapar de Alexandria. Éste, impresionado por la determinación y la belleza de Garnet, le jurará hacer lo que pueda por secuestrarla. Steiner hará acto de aparición para rescatar a la princesa, y deberemos huir un rato hasta enfrentarnos con él. El combate acabará cuando Steiner golpee a Blank, haciendo que la pantalla se llene de Oglobs. La escapada de Zidane y Garnet proseguirá, hasta que acabarán en mitad del teatro. Tras un poco de ficción, el barco volador despegará a pesar de los esfuerzos de la reina por impedirlo, aunque en el último instante lanzará un monstruo bomba para detenerlo. Deberemos luchar contra él y contra Steiner, aunque de todos modos el final será el mismo cuando el monstruo estalle dañando terriblemente el navío. Apenas unos kilómetros después, el barco no podrá sostenerse y caerá en mitad del bosque maléfico. Garnet, Vivi y Steiner se perderán en el impacto, y deberás dirigirte con Zidane hacia la entrada del bosque, donde un monstruo ha capturado a Garnet. Junto a Steiner, deberás acabar con él, aunque gracias a que Zidane entrará en trance tan pronto como empiece el combate, no será muy problemático. Lo único de lo que habrá que asegurarse es de que los puntos de vida de Garnet







BOSS STEINER



Primer combate
PV: 169 **Humano · Nivel 1**
PM: 523
Objetos: Sombrero de cuero, Camisa de seda

Este primer combate es realmente fácil. Lo único que tienes que hacer es seguir atacándole con todos los miembros de Thantalus, hasta que el combate se acabe por sí solo, cuando Steiner realice un ataque especial, momento en el que el combate terminará por sí solo.

Segundo combate
PV: 167 **Humano · Nivel 1**
PM: 620
Objetos: -

No hay mucho que decir de esta segunda confrontación contra Steiner, salvo que ahora esta acompañado por dos de los caballeros de Pluto. Derrótalos primero y luego vé a por Steiner. Es pan comido.

Tercer combate
PV: 162 **Humano · Nivel 1**
PM: 770
Objetos: -

El problema es que tiene este combate es que hay un monstruo Bomba detrás de Steiner, y estallará un poco después de empezar. La idea básica es, Fuego con Vivi, Curas con Garnet, y a Zidane atacando todo el rato. Al poco de estallar la bomba el combate habrá acabado por lo que no te tienes que preocupar demasiado, salvo de sobrevivir.







no lleguen a cero, o será igual que haber perdido el combate. Una vez derrotado, el monstruo huirá llevándose a Garnet consigo, y un segundo hará acto de aparición capturando en esta ocasión a Vivi. El método a seguir será el mismo, aunque en este caso Vivi ayudará atacando al monstruo desde el interiór. Una vez derrotado, lanzará un gas que aletargará a Vivi y a Steiner, aunque Zidane lo esquivará en el último instante.
De nuevo volveremos al estrellado teatro, donde mantienen prisionero a Steiner. Zidane está muy nervioso por haber perdido a Garnet, e insiste en ir a rescatarla, a pesar de la negativa de Baku. Primero habra que ir a hablar con Vivi, tras lo cual Blank vendrá a hablar con nosotros y hará que nos decidamos a ir por la princesa. Ves al camarote de Baku, donde deberás luchar con él para abandonar la banda de Tantalus. una vez derrotado, dirígete al camarote donde tienen retenido a Steiner, que se unirá a tí para salvar a la princesa, y después a por Vivi, que accederá también a ayudarte. De vuelta al bosque maléfico, regresa al lugar en el que te enfrentaste al monstruo y continúa hacia arriba. Tras encontrarte con un mogle, llegarás hasta la enorme planta que domina el bosque, donde se encuentra Garnet inconsciente. El combate no es muy difícil, especialmente porque en mitad del mismo llegará Blank a ayudarte. Una vez derrotada, huye tan rápido como puedas, ya que empezarán a aparecer monstuos vegetales que tratarán de vengar la muerte de su madre. De repente, en mitad de la huida, el bosque entero empezará a petrificarse y Blank quedará atrapado sin que Zidane pueda hacer nada por evitarlo. Fuera, Garnet recuperará la consciencia, y a pesar de las protestas de Steiner, se encaminará con Zidane hacia Lindblum. Por primera vez en el juego, tendremos el control de los personajes en el mapa del mundo, y el primer lugar hacia el que deberemos dirigirnos es al norte, a la cueva del hielo. Lo más importante a saber sobre el lugar es que muchas de las paredes ocultan tesoros, que podremos encontrar gracias a los conjuros de fuego de Vivi.
Finalmente el camino se dividirá en dos. Dirígete primero hacia la izquierda, donde encontrarás un Mogle congelado que te permitirá grabar. Después vé hacia la derecha, donde un fuerte viento



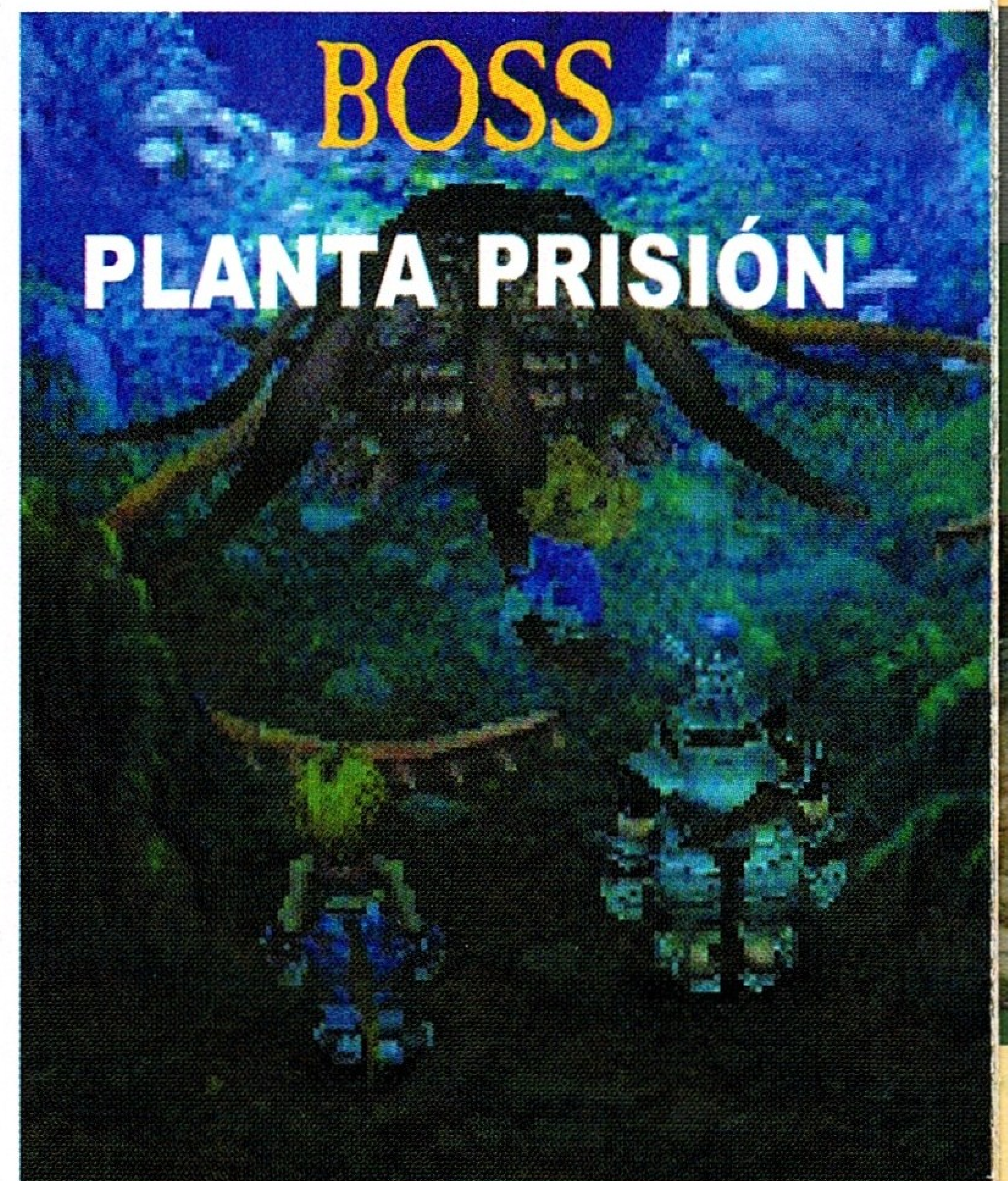








helado hará caer a Vivi, Steiner y Garnet. Zidane, a punto de perder el conocimiento, escuchará un cascabel, y al investigar se encontrará con el Black Walz nº1, que inteta recuperar a la princesa y acabar con el resto del grupo. Deberás acabar con ellos solo con Zidane, aunque se sobra y se basta para hacerlo el solito. Al salir de la cueva, Garnet decidirá cambiarse de nombre para pasar desapercibida, y por influencia de Zidane decidirá llamarse Daga. Entonces os dirigireis hacia el pequeño poblado de Dali, donde debereis buscar antes de todo la posada. Una vez que descanseis allí, el grupo se dividirá y habrá muchos Sucesos de Tiempo Activo. Lleva Zidane a la parte superior del pueblo, donde espera Vivi, después, dirígete a la tienda de enfrente de la posada donde Garnet esta intentando parecer una muchacha normal. Steiner, por su parte no se unirá al grupo aun, ya que está buscando de algun modo cómo hacer que la princesa regrese a Alexandria. Cuando regreses con Daga a la posada te darás cuenta de que Vivi aun no ha regresado, lo que resulta muy extraño, dirígete de nuevo al lugar donde estaba el pequeño mago negro, y le oirás llorar. Ves al molino de al lado y entra a los subterráneos. Alli veras como el aparentemente tranquilo pueblo, está en mitad de la construcción de algo extraño. Avanza hacia el final del almacén y examina las cajas, ya que en el interior de una de ellas está Vivi. Continúa explorando tras las puertas, donde te atacarán unos monstruos de la niebla. Al parecer, hay una extraña máquina que está utilizando la niebla con algún propósito desconocido. Sal hacia el almacén y continúa avanzando. Allí encontrarás la respuesta... magos negros. Vivi, consternado, no puede entender



Planta prisión & Garnet
PV: 513 **Nivel 2**
PM: 1083
Objetos: -

En este combate Garnet se encontrára atrapada en el interior del monstruo, al que debemos destruir antes de que absorba todos sus puntos de vida. Teóricamente va a ser muy fácil, ya que Zidane comienza el combate entrando en trance, pero tienes que tener cuidado de no atacar a Garnet por error, porque si muere, se acabó el juego. De hecho, si el monstruo drena tres veces sus puntos de vida, Garnet morirá, asi que no te lo pienses dos veces en usar pociones sobre ella. Sigue atacando con Steiner y Zidane, y acabarás con el.

Planta prisión & Vivi
PV: 533 **Nivel 2**
PM: 1186
Objetos: Espada ancha, Brazalete de cuero

Este combate se parece mucho al anterior, solo que Vivi lanzará conjuros de fuego para ayudarte, que causarán bastante daño al monstruo y te facilitará bastante el combate. Cúrale también, porque si muere también se acaba el juego.

BOSS
PLANTA CEREBRO

La planta cerebro
PV: 916 **Nivel 7**
PM: 1431
Objetos: Colirio, Yelmo de hierro

El principal problema que te causará este enemigo es su contínua tendencia a cegar a tus personajes. Por suerte, puedes robarle un "Eye Drop", que desará el estado. Para ganar no te tienes que complicar mucho, simplemente ataca todo el rato con Zidane, Espada mágica con Steiner, y usa a Vivi para curar (aunque si todos están en buen estado atacar mágicamente ayudará bastante). Por suerte, si las cosas te parecían demasiado difíciles, poco después de comenzar el combate aparecerá Blank, que causará un daño considerable con sus ataques físicos.



BOSS WALTZ NEGRO



Waltz Negro Nº1 & León marino

PV: 229 / 472 Humano · Nivel 2 / Volador · Nivel 3
PM: 9999 / 9999
Objetos: Camisa de seda, Remedio (Waltz Negro), Daga de Mithril, Ether (León marino)

Este es un combate excepcionalmente duro o muy fácil según las circustancias que lo rodeen. Tendrás que enfrentarte a ambos enemigos utilizando únicamente a Zidane, lo que puede ser un problema. Lo primero que debes hacer es acabar con Waltz Negro Nº1, ya que se dedicará a curar al león marino si atacas antes a la bestia. Una vez que hayas acabado con él, concéntrate en el León marino, aunque puede ser interesante robarle antes. El mejor truco que existe para acabar con ellos con una facilidad aplastante es utilizar la habilidad de trance de Zidane Ola de fuego, que aprendes de la daga Destructora de Magos. Con ella, puedes acabar con los dos con tan solo dos o tres ataques y, como no tardas mucho en ese combate en entrar en trance, se vuelve algo realmente fácil.

Waltz Negro Nº2

PV: 1030 Humano / Volador · Nivel 6
PM: 3017
Objetos: Peto de cuero, Sombrero con visera

El segundo de los Waltz Negros es muchísimo más poderoso que el anterior, pero por suerte, también cuentas con todo el grupo para destruirle. La táctica es muy simple, como de costumbre: ataca o roba con Zidane, cura con Daga, y utiliza la espada mágica de Steiner hasta que te quedes sin magia. Pero lo más importante de todo es que no le lances ningún conjuro con Vivi, ya que te lo delvolverá multiplicado a todos los personajes menos a Daga, causando un daño considerable. Como nota curiosa, te darás cuenta de que el mago no ataca en ningún momento a la princesa, sino que se dedica todo el tiempo a lanzar Dormir sobre ella. Pues bien, si consigue acabar con tu grupo, y tras ello dejar a Daga dormida, se la llevará e irás directamente al Game Over, como si todos tus personajes hubieran muerto. A pesar de todo, no es un combate que debería preocuparte mucho.

Waltz Negro Nº3

PV: 1128 Humano / Volador · Nivel 7
PM: 2080
Objetos: Escutcheon, Coraza de Lino, Sombrero con visera

Este combate tampoco resulta demasiado complicado, especialmente porque Vivi empieza el combate estando en trance, lo que causará estragos en el Waltz Negro Nº3. Zidane debe hacer lo de siempre, robar y atacar, Steiner con su espada mágica hasta que se quede sin puntos de magia, y Vivi lanzar conjuros como un poseso. La única dificultad que puede causarte el Waltz Negro Nº3 es cuando se pone a volar, momento en el que no puedes alcanzarle con ataques físicos, y lanzara Trueno 2 sobre todo el grupo. Utiliza esos momentos para curarte con Zidane y Steiner, y sigue dándole con Vivi. Tras un par de conjuros, volverá a bajar, sigue dándole igual un rato, y está acabado.

por qué esos seres que son como él estan siendo creados por una máquina y empaquetados. Antes de que pase nada más, aparecerán algunas personas y tendrás que acabar metiéndote dentro de la máquina y siendo empaquetado como los magos negros.
Ahora, recuperarás el control de Steiner, que ha ido a una casa cercana buscando un modo de volver a Alexandria, y acaba descubriendolo en la aeronave que acaba de llegar. Una vez en ella, Zidane y compañía saldrán de las cajas, justo en el momento en el que el segundo de los Black Walz aparece para recuperar a la princesa. El truco para derrotar al monstruo es no usar en absoluto las magias de Vivi, pues te las devolverá amplificadas. Una vez que has acabado con él, sube al navío (y no te pierdas a Zidane ayudando a subir las escaleras a Garnet), que está lleno de magos negros como Vivi. Sube al puente para cambiar la trayectoria de la nave hacia Lindblum. Por desgracia, el camino no será nada facil, ya que el tercero de los Black Walz hará aparición. Los magos negros tratarán de detenerle, pero éste acabará con todos (en una de las mejores secuencias de vídeo del juego). Acaba con el último de los grandes magos negros usando la magia de Vivi, y ten cuidado cuando se ponga a volar ya que no podrás atacarle físicamente. Después, una nueva secuencia de vídeo dedicada de nuevo a Vivi, y llegarás hasta Lindblum. Aterrizarás directamente en el castillo central del Regente Cid. Tras una breve charla, te llevarán hasta su presencia, y para tu sorpresa el regente no es otra cosa que un Oglob. Al parecer, su esposa Hilda, una poderosa bruja, lo transformó en insecto en un arrebato de celos, y después huyo con su aeronave, un prototipo capaz de volar sin niebla. Daga expondrá sus problemas con su madre a Cid, explicándole que desde la muerte de su padre se está comportando de







Top Comics

YO DE TI
LA COMPRARIA.
NO QUERRAS IR AL...

INFIERNO
¿VERDAD...?







especialmente en la tienda de sintetización, y hacerte una buena arma con Zidane para afrontar lo que va a venir a continuación. Una vez allí, Zidane empezará a pensar en Daga, y decide ir a verla al castillo. Allí, no te dejarán acceso a la parte superior del mismo, así que tendrás que hablar con el guardia dormido del castillo, al que robarás la ropa, pudiendo subir hasta arriba. Allí, tras una preciosa animación, Zidane le pedirá una cita a la princesa si consigue ganar el campeonato de caza, en el que también participarán Freia y Vivi. Una vez acabada la competición, y sea el que sea el resultado, todos se reunirán en la enorme sala del trono a recibir el premio del regente Cid. En mitad de la celebración, aparecerá un soldado de Brumecia, el reino de

una manera muy extraña. Después, como siempre, retomarás el control de Zidane, que tras un encuentro con Freia, se despierta en una posada de la ciudad. Ahora tienes la oportunidad de visitar Lindblum, ya que tu objetivo es ir al distrito del teatro, a ver si tus compañeros de Tantalus han regresado a su escondite. Personalmente te recomiendo ir de tiendas,





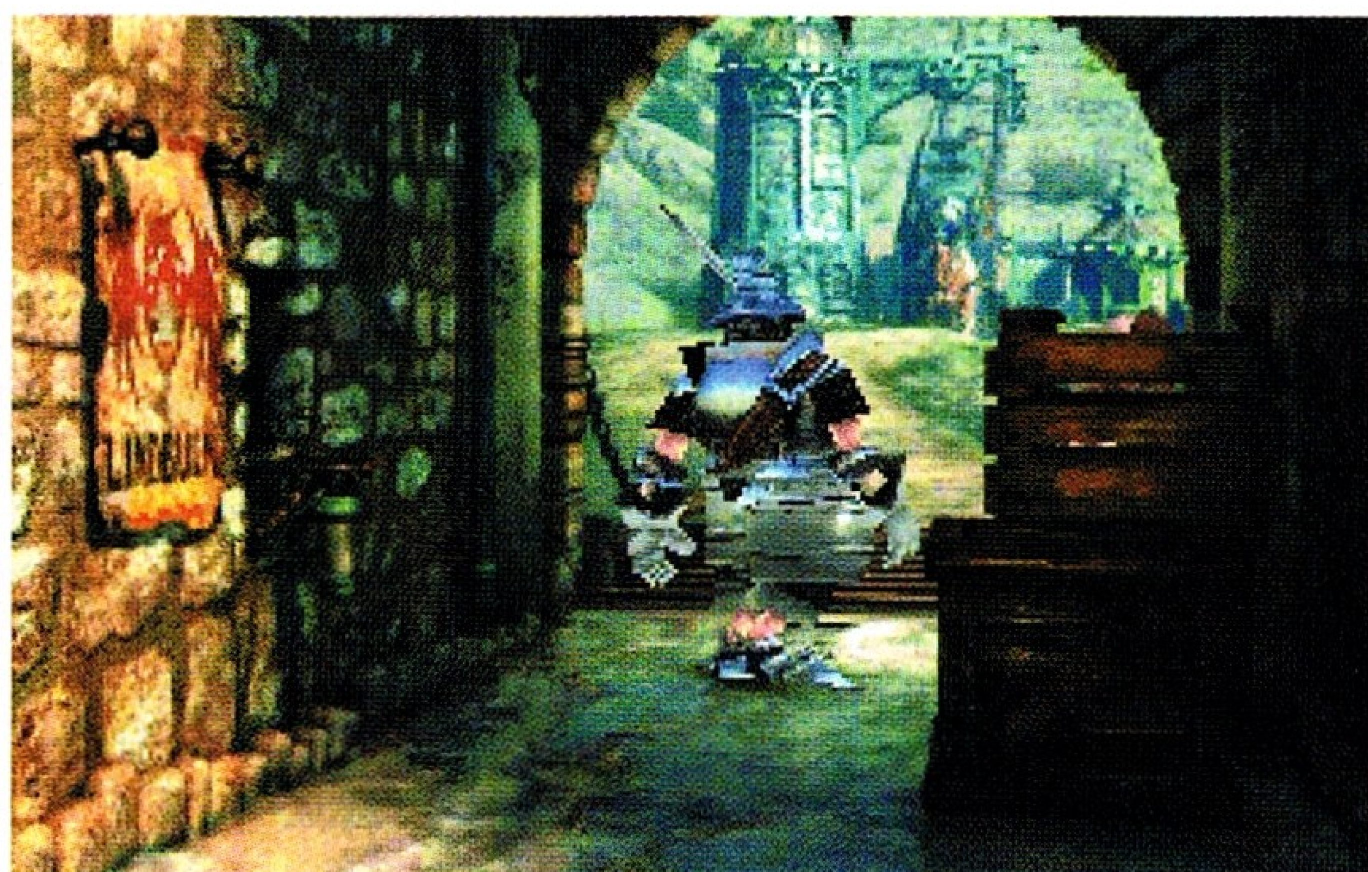


BOSS
GIZAMALUKE

Gizamaluke
PV: 3175 **Volador · Nivel 16**
PM: 502
Objetos: Bastón de hielo, Sombrero triangular, Elixir

Sin duda Gizamaluke es el enemigo más difícil del primer CD. Personalmente, te recomiendo coger a Quina para enfrentarte a él, ya que un personaje más en el grupo te será de mucha ayuda. Al no tener a Daga, tu curandera hasta ahora, vas a tener que utilizar muchas pociones, y Vivi es el personaje ideal para ello. Utiliza a Zidane para atacar o robar, aunque en este caso Gizamaluke tiene objetos realmente interesantes. Freya debería estar saltando todo el rato, lo que le evitaría sufrir un daño innecesario, pero ten en cuenta que entoces Gizamaluke se cebará especialmente con los otros tres. Quina, si es que lo llevas, es el personaje ideal para hacer ataques adicionales, o utilizarlo como curandeo en el caso de que prefieras utilizar la magia de Vivi, o el grupo este muy apurado. El verdadero problema llegará cuando Gizamaluke tenga pocos puntos de vida, ya que lanzará el conjuro Agua sobre todo el grupo, con resultados realmente devastadores. Es entoces cuando más te conviene tener a Freia saltando sin parar, mientras que Vivi y Quina se encargan de curar a Zidane, que tiene que atacar en todo momento. Tras un par de buenos golpes más, llegados a este punto, Gizamaluke debería estar acabado.



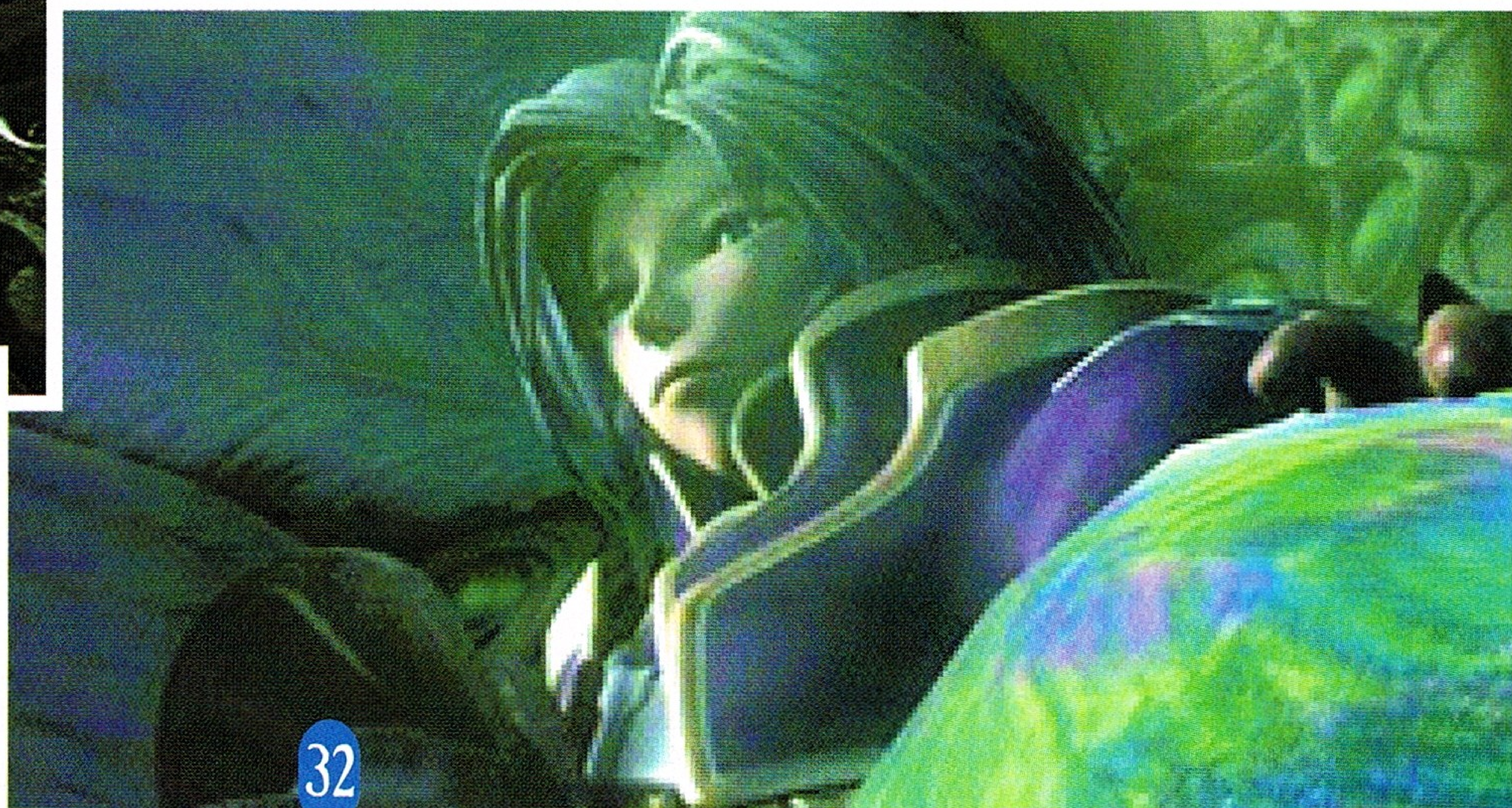


Freia, que solicita ayuda al regente ya que están atacando su capital. Como éste no puede enviar tropas de inmediato, Freia decide ir, y Zidane que no puede dejar que se marche sola, acompañarla. Vivi, al descubrir que los que han realizado el ataque son magos negros como él, insiste en acompañarlos a investigar. Daga tambien quiere ir, pero Zidane argumenta que es demasiado peligroso y ella es una princesa. Enfadada, droga a sus compañeros dejándolos dormidos, y escapa con Steiner hacia un destino desconocido. Cuando Zidane y los demás despiertan, deciden ir hacia Brumecia seguros de que Daga habrá ido hacia allí. Baja hacia los subterráneos del castillo hacia la puerta del dragón y accederás hacia una nueva parte del mundo. Debes dirigirte hacia el norte, hacia el paso de Gizamaluke, aunque antes hay un par de breves subtramas que puedes seguir, desde luego muy provechosas. En tu camino encontrarás un raro pantano, entra en él y encontraras a Quina capturando ranas. Ayúdale a coger una y dásela, y en agradecimiento te presentará a su maestro. Éste te pedirá que te lleves a Quina contigo a aprender por el mundo, cosa que te vendrá bien por tener un cuarto personaje en el grupo. La otra subhistoria está un poco más al Este, el bosque de los chocobos, aunque eso estaá explicado más exactamente en la sección de Secretos.

Una vez has llegado a Gizamaluke, te darás cuenta de que han atacado el paso. Ves a la izquierda y coge la campana, que necesitarás para abrir la puerta. Alli, Thorn y Zorn enviaran unos Magos oscuros a destruirte, acaba con ellos y te darán una segunda campana que te permitirá acceder a una parte mayor del paso. Allí, encontrarás una gigantesca campana en la que está encerrado un mogle. Si antes has activado una ATE en Lindblum con Vivi, tendrás una nuez Kuppo y el mogle saldrá a comersela. De una manera o de otra, conseguirás una campana sagrada, que te permitirá abrir la última puerta. Tras ella hay un enorme puente custodiado por Gizamaluke, el dios protector del pueblo de Brumecia. En cierta manera es el primer hueso duro del juego, con ataques capaz de acabar con medio grupo. Principalmente basa todos sus ataques en agua, haciendo una cantidad de daño considerable. El problema llegará cuando le queden pocos puntos de vida, momento en el que empezará a lanzar sus ataques al grupo entero. Una vez lo derrotes, el juego cambiará de escenario de nuevo y veremos que están haciendo Daga y Steiner, que tratan de colarse por la









BOSS BEATRIX



puertas para regresar a Alexandria. Lo que debes hacer es hablar con todo el mundo, y recomendarle a la campesina que vaya a consolar a su amigo. Despues, cuélate por la puerta y sube al teleférico. De nuevo volverás al grupo principal, con el que, otra vez en el mapa del mundo, deberás dirigirte hacia la capital. Allí el espectáculo es realmente desolador, ya que toda la ciudad ha caído ante los hechiceros negros. Sigue avanzando hacia la parte superior de la ciudad, en la que reaparecerán Zorn y Thorn en dos balconadas. Primero dirígete al camino de la derecha y sube las escaleras hasta arriba. Allí encontrarás una puerta que no puedes abrir aun, ignórala y continúa hasta que un camino se caiga. Después, deberás regresar hacia atras y tomar entonces el camino de la derecha, por el que podrás pasar gracias al derribo de antes. Al final llegarás a una habitación, busca debajo de la cama y encontrarás la campana necesaria para abrir la puerta de antes, regresa y traspásala. Hay varias puertas detrás, primero ve por el centro y salva a los dos brumecianos que están en el templo, después, sube y llegarás hasta una gran plaza. El camino del centro llega al castillo, mientras que los dos que hay por los laterales llevan a una armería donde Freiya conseguirá una lanza de Mithril, o donde esta un mogle que te permitirá comprar y grabar partida. Una vez creas que estas preparado ve al castillo. Allí presenciaremos como la reina Brahne y Beatrix tienen un encuentro con un hombre misterioso, y Freiya se acordará de su amor perdido hace tiempo. Al final un soldado de Brumecia llegará a detener a los invasores, y para impedir su muerte, te lanzarás al combate contra Beatrix. Desde luego es un enemigo difícil de derrotar, especialmente porque es capaz de matar a cualquiera de tus personajes con uno solo de sus golpes. De todos modos no hace ataques al grupo, así que resucítalos y sigue atacando. Una vez que le hayas hecho el daño suficiente, Beatrix se enfadará y destrozará al grupo de un solo golpe, dejándolos moribundos pensando que no merece la pena ni matarlos. El hombre misterioso se fijará entonces en Zidane, y comprendiendo quién es, se da cuenta de que en un futuro ese chico podría llegar a ser peligroso. Tras eso, en una impresionante animación, subirá encima de su dragón plateado y se marchará hacia el horizonte...

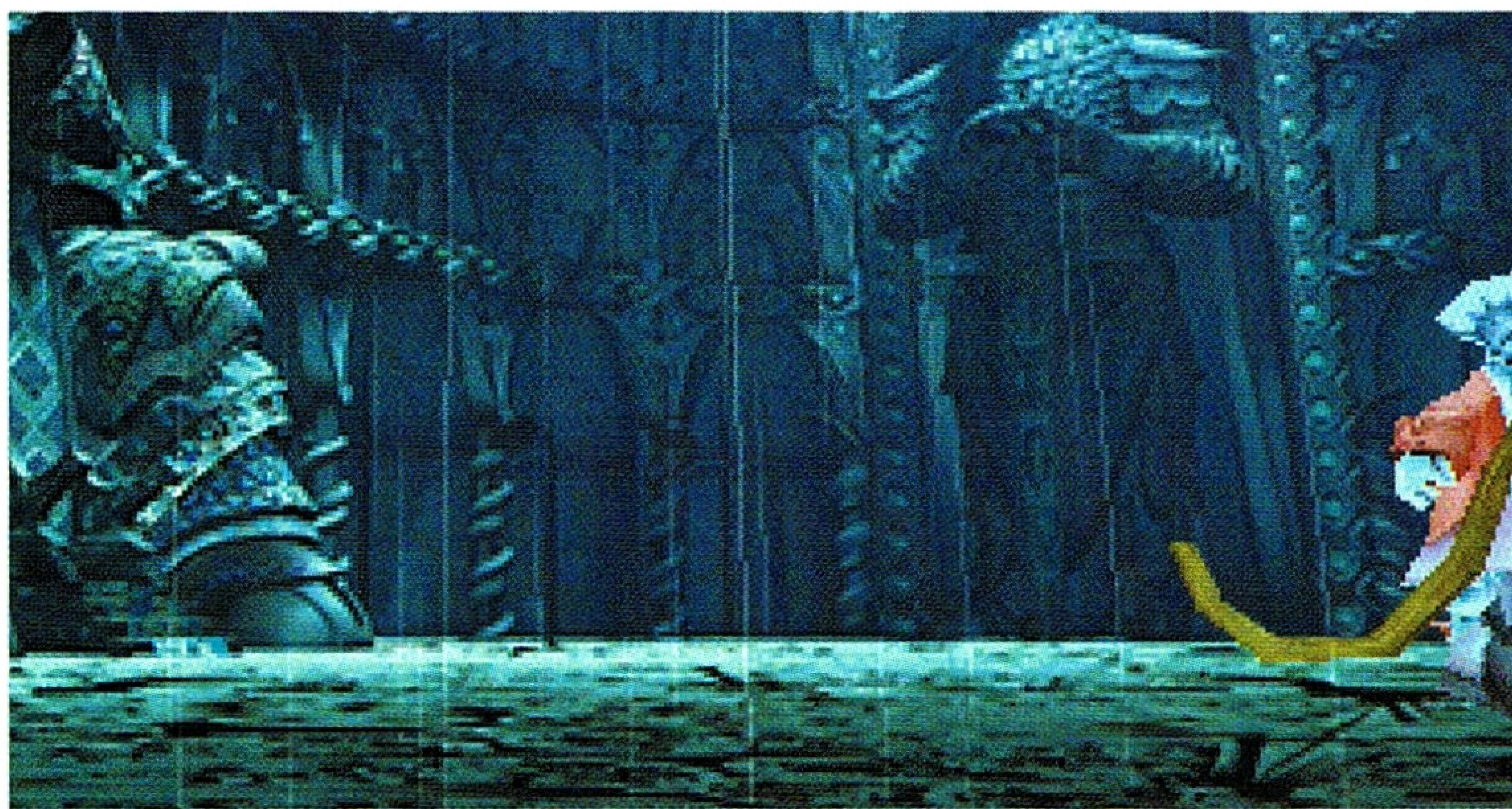
Beatrix
PV: 3630 **Humano · Nivel 14**
PM: 3467
Objetos: Espada de Mithril, Cota de placas, Pluma de fénix

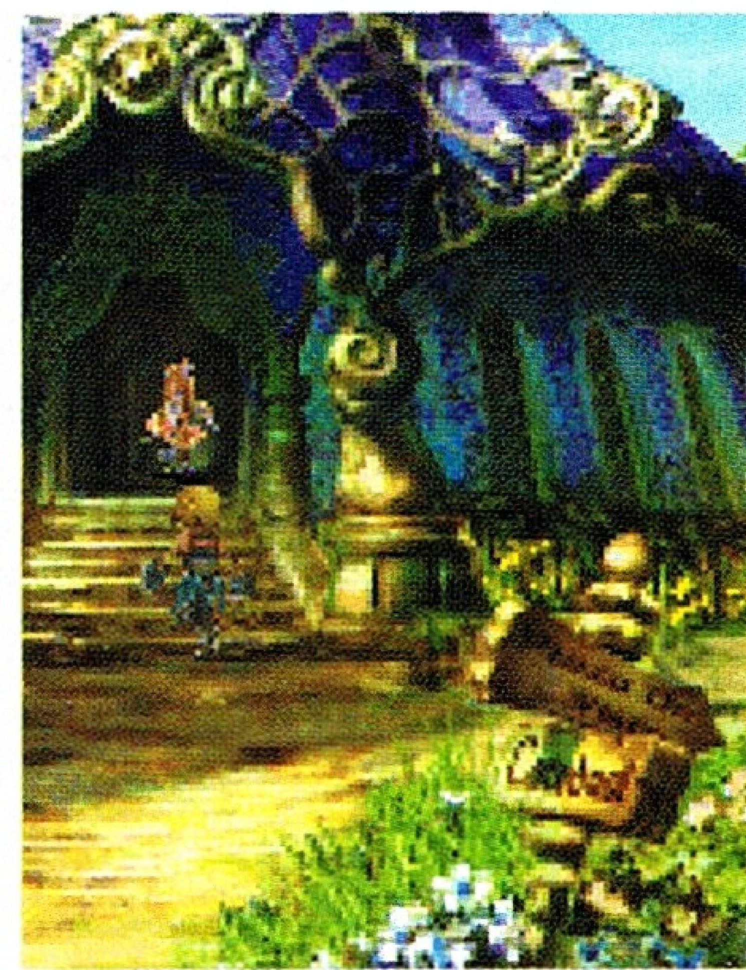
La general sagrada de Alexandria es el enemigo final del CD, y ciertamente, es lo suficientemente dura para causar serios problemas al grupo. Algunos de sus ataques, como Shock, acabarán con completa seguridad con uno de tus personajes, causando 700 o más puntos de daño. Empieza el combate utilizando la nueva habilidad que debes haber conseguido con la lanza de Freya, el Viento de Reis, que permitirá a los personajes recuperar puntos de vida mientras no mueran a causa de uno de los superataques de Beatrix. Aquí es dode debes aprovechar su principal debilidad, que es su carencia de ataques hacia más de un personaje. Digámoslo así, no importa si tienes el grupo entero con escasos puntos de vida, Beatrix seguirá matando solo a uno, y si eres rápido con las Caídas del Fénix, siempre tendrás vivos a tres personajes curándose con la regeneración lanzada por Freya. De un modo u otro, lanza todo lo que tengas sobre ella, magia con Vivi, ataques físicos con Quina y saltos con Freya. Si te interesa, prueba a robarle con Zidane, ya que Beatrix tiene un par de objetos interesantes que después le serán de utilidad a Steiner. Si consigues dañarla lo suficiente, y te quedan personajes vivos, tarde o temprano Beatrix lanzará uno de sus ataques especiales que reducirán la vida de tu grupo a 1 punto. Disfruta ahora con la siguiente animación, y cambia de CD.





CD 2





En el principio del segundo CD continuaremos con la historia de Daga y Steiner, que siguen viajando en el teleférico hacia Alexandria. En mitad del camino, hacen una parada en una pequeña estación donde se encuentran Cinna y Marcus. Al parecer, Marcus está planeando salvar a su petrificado compañero Blank, para lo que necesita un objeto llamado super aguja de oro, que se encuentra en algun lugar de Treno. Daga, considerando que se lo debe, decide acompañarle y echarle una mano para salvarle. Por desgracia, el camino no continúa sin incidentes, ya que el Black Walz Nº3, ese que nos persiguió en el dirigible, se interpone en nuestro camino, terriblemente dañado. Al parecer se ha trastornado y deberemos combatir con él, aunque derrotarle no debería suponer un contratiempo demasiado grande. Finalmente llegaremos hasta la estación, y habrá que seguir el camino de la derecha para llegar a la ciudad de Treno. Allí el grupo se separará, mientras nosotros conservaremos el control de Steiner. Como te mostrarán los ATE, Daga se ha dirigido hasta la sala de subastas, donde deberemos recogerla (pero no sin que Kuja, el misterioso hombre que estaba con Bhrame en Brumecia, la observe entretenido). Después, dirígete hacia la posada, donde te encontrarás con Baku. Allí, montaremos en una barcaza y entrarás en la mansión del propietario del super aguja de oro. Allí Daga se encontrará con su viejo maestro Tod, que les ayudará. Al parecer, éste les indica que le esperen en su casa, una torre a la entrada del pueblo, donde les dará el objeto que buscan. Dirígete allí y verás también que Tod te indica que la mejor manera de llegar hasta el castillo de Alexandria sin problemas es mediante la Gargantúa, un enorme monstruo subterráneo que sirve precisamente para transportar viajeros. Baja hacia los subterráneos y activa las palancas, primero la superior y luego la inferior, que activará la gargantúa y después la dentendrá el tiempo suficiente para que subas. En el camino aparecerá un nuevo enemigo, un gusano gigante que detendrá a la gargantúa, y del que deberás ocuparte si quieres proseguir. Después, una vez en el castillo de Alexandria, caeremos en una trampa de Thorn y Zhorn, que capturará al grupo. Daga se presentará ante su madre, que no parece sertir nada por ella, y se la entregará a Kuja para que extraigan a los poderosos Eliodons de su interior, que solo ella puede convocar.

Ahora volveremos con Zidane, Freiya, Vivi y Quina, que se están recuperando de su encuentro con Beatrix. Según escucharon antes de descubrirse, Bhrame planea acabar con lo que queda del pueblo de Brumecia atacando Clerya, una ciudad que se independizó de Brumecia hace años y hacia la que han huido los supervivientes. La ciudad se encuentra hacia el oeste de Brumecia, protegida por un fuerte tornado mágico. Asciende por el tronco defendiéndote de los monstruos de arena que te acosarán, y llegarás hasta la ciudad. En el camino te encontrarás con dos dificultades, la primera es un camino por el que no puedes acceder. Sigue hacia adelante y encontrarás una













pequeña abertura en la pared. Examínala y mete la mano dentro, con lo que activarás una palanca que hará caer la arena de manera que podrás acceder al resto del árbol. La segunda dificultad son unos remolinos de arena, que tratarán de tragarte. Cuando esto ocurra, dale tan rápido como puedas al botón, con lo que conseguirás escaparte de allí. Una vez en Clerya, descubrirás que los habitantes de Brumecia realmente se han refugiado allí, y mientras Freiya habla con el rey, a nosotros nos darán un paseo por la ciudad (si queremos). Tras hablar un rato con la gente, y con el deprimido Vivi, al que todos consideran un monstruo como los que han destruido su ciudad, accederemos al castillo donde hablaremos con Freiya, momento en el que advertirán que una bestia está atacando a un niño. Baja hasta la base de la ciudad, donde hay un gigantesco remolino y acaba con él. El chiquillo resulta ser Puck, el príncipe de Brumecia, el mismo chiquillo que ayudó a Vivi a colarse en el castillo de Alexandria para ver la función de teatro. Dirígete a ver al rey y al sumo sacerdote, que sugerirán realizar el baile ritual para reforzar el poder del tornado, en el que Freia participará. Por desgracia, es el momento en el que Freiya sugerirá regresar al tronco a investigar. En el camino, serás atacado por multitud de mujeres guerrero de Alexandria, muestra inequívoca de que se aproxima un ataque. Cuando llegues a un puente de piedra, Freya se percatará de que es muy extraño que envíen unas fuerzas tan escasas a atacar la ciudad, y sospecha que es una trampa. Cuando se te den las opciones, elige regresar a la ciudad, cuando Puck vendrá y confirmará tus temores: los magos negros estan atacando Clerya. Al subir, te verás súbitamente atacado por los magos negros que están acabando con la población. Cuando los destruyas, se te darán varias posibilidades para ir salvando a la gente del pueblo. Las direcciones correctas son nada más llegar al pueblo hacia arriba (de hecho, no tienes otro camino, y lo hace solo), después a la derecha con los dos sacerdotes, después a la izquierda con la Familia de Dan, de nuevo a la derecha por el puente, y allí dile a los chicos que aun no estáis a salvo. Tras eso encamínate directamente a la catedral. Allí aparecerán una gran cantidad de magos negros haciéndote imposible salvar a todos los civiles, pero al rescate llegará Fratley, el caballero del dragón del que Freiya está perdidamente enamorada. Por desgracia y para desesperación de Freiya, Fratley no la recuerda, y de hecho no sabe nada de su pasado. Freiya queda sumida en la desesperación, pero feliz de que el hombre al que ama aún esté vivo. De pronto, Beatriz regresa a escena, robando la joya de la ciudad. Persíguela y tendras que volver a enfrentarte a ella. El combate se parece bastante al primero, y el resultado será exactamente el mismo. De nuevo, en lugar de acabar con el grupo huirá por uno de los portales, y Zidane, decidido a no dejar que Bhrame se salga con la suya, la seguirá junto

BOSS
WALTZ NEGRO nº3 (segundo encuentro)



Waltz Negro nº3, segundo encuentro
PV: 1292 **Humano · Nivel 9**
PM: 344
Objetos: Sombrero con visera, Bastón del trueno, Bastón de fuego

Este segundo combate contra el debilitado Waltz Negro será incluso más fácil que el anterior. El único conjuro que te lanza que puede resultar molesto es el Trueno, ya que su Hielo y su Fuego son bastante débiles, salvo cuando te lance Congelar, que dejará en estado de Frío a un personaje. De todos modos, lo único que tienes que hacer es atacar con los tres personajes, incluso con Daga, si es que ninguno está realmente malherido. Si te interesa, puedes tratar de robar con Marcus, pero es excepcionalmente torpe si lo comparamos con Zidane, y es posible que el mago se muera antes de que consigas algo de provecho. Realmente no debe de costarte nada acabar con él.











BOSS RALVURAHVA



Ralvurahva
PV: 2296 Nivel 13
PM: 3649
Objetos: Brazalete de hueso, Tenedor de Mithril

Este gigantesco gusano puede ser un auténtico dolor de cabeza, ya que se pasa todo el combate lanzado estados sobre tu grupo, Veneno y Lentitud principalmente. Con la lentitud no puedes hacer nada, pero Daga debería solucionar el problema del veneno con magia. La técnica a seguir es fácil, vuelves a atacar con Steiner, robas o atacas con Marcus (la segunda opción es más recomendable, ya que no solo no tiene objetos especialmente buenos, sino que Marcus es muy torpón en eso del robo), y dejas que Daga cure y se ocupe del veneno. No te preocupes por su Trueno 2, que no es tan fuerte como parece. Un rato después de empezar el combate, el monstruo escapará.

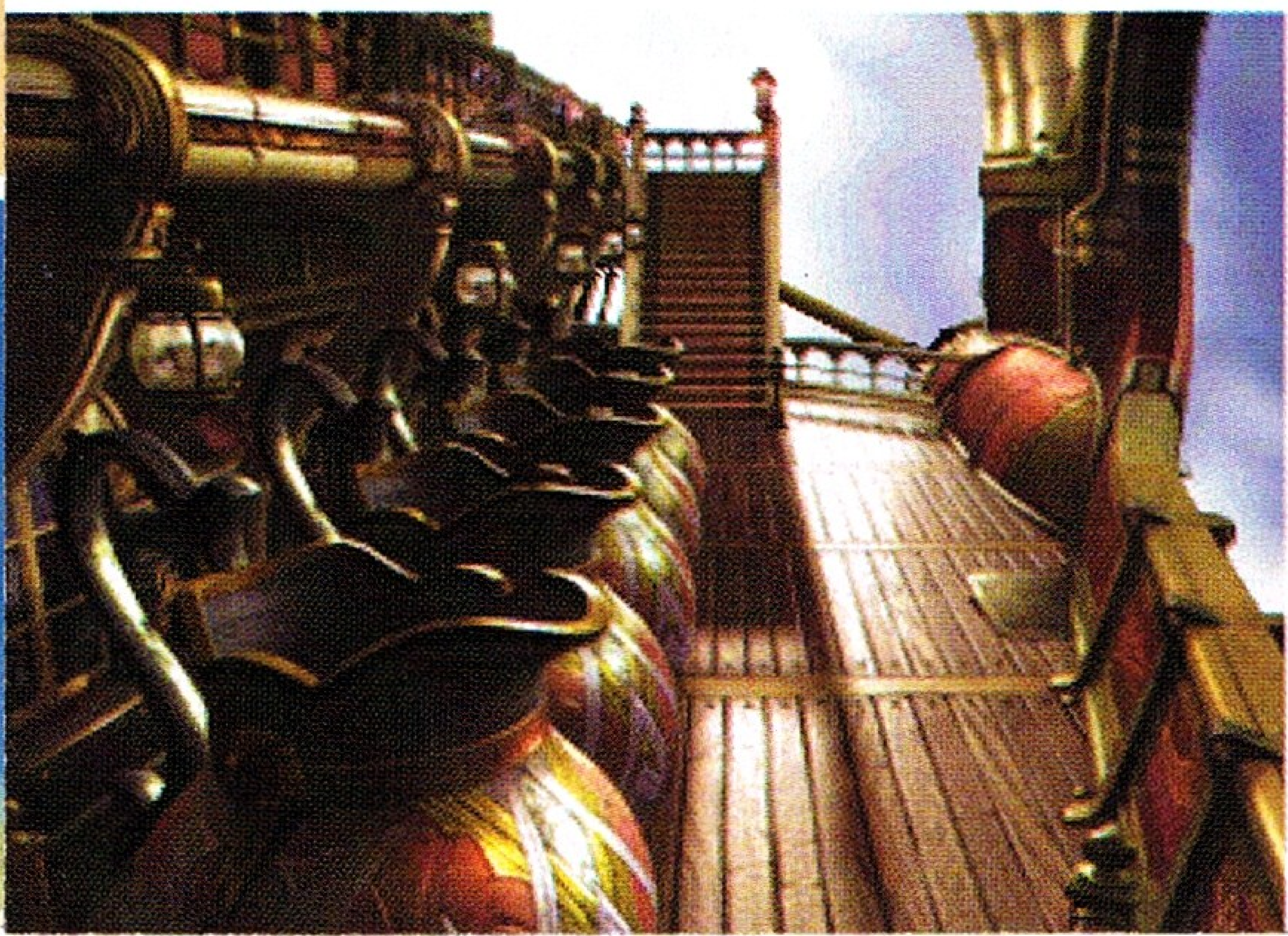
a sus compañeros (salvo Quina, que dice simplemente que no le gustan las alturas). Llegarás hasta la Rosa Roja, el barco imperial de Bhrame, que para sorpresa de todos convocará el poder de los Eliodons que ha robado a Daga y traerá a Odin, que destruirá en una secuencia impresionante el árbol de Clerya. Zidane escuchará entonces que Bhrame tiene la intención de ejecutar a su hija cuando regrese, y decide transportarse antes al castillo para salvarla.
Mientras tanto, Steiner y Marcus están en una jaula colgando en mitad del castillo, y piensan que ya ha llegado el momento de escapar. Deberás balancearte de un lado al otro hasta escapar, y despues dirigirte a la izquierda para subir unas escaleras hasta la libertad. Alli Marcus se separará de tí, en el mismo momento en el que llegarán magicamente Zidane, Freya y Vivi. Contándole a Steiner los planes de la reina, éste se unirá al grupo para rescatar a la princesa. Para conseguirlo, solo tienes 30 minutos, el tiempo que va a tardar Bhrame en regresar. Bueno, si ya has recorrido el castillo y lo conoces un poco, lo único que tienes que hacer es dirigirte a la sala en la que Zidane y Daga se encontraron por primera vez, es decir en el piso superior del castillo. Una vez alli, sigue recto por la puerta de arriba, y después por la puerta central. Una vez allí, examina la lámpara que brilla de manera extraña, y se abrirá una puerta secreta en la chimenea. Baja hasta el fondo de las catacumbas y acaba con Thorn y Zhorn, que custodian a Daga. Tras eso sube de nuevo con ella y te encontrarás con Beatrix. Aquí llega la tercera y última de las confrontaciones contra el general de las fuerzas de Alexandria, que no solo se parecerá terriblemente a los anteriores, sino que acabarás siendo derrotado de la misma manera de siempre. Tras eso, Beatrix verá a Daga bajo el conjuro de los arlequines, y cambiará de bando enfrentándose a la



BOSS HORMIGALEÓN

Hormigaleón
PV: 3938 Nivel 16
PM: 3950
Objetos: Yelmo de oro, Traje de Mithril, Chin del enfado

La hormigaleón es, ciertamente, otro de esos enemigos de dificultad media, pero que puede llegar a ser un hueso muy duro si no le coges el tranquillo. Lo primero que tienes que saber es que contraataca cada vez que le atacas físicamente, así que no lo hagas si no estás relativamente lleno de puntos de vida. De nuevo, es bastante recomendable si ya llevas a Quina en el equipo, especialmente porque puedes usarle como curandero con pociones. La cosa es simple, Vivi usará Trueno 2, Freya estará saltado todo el rato y, una vez que no le quede nada más por robar, Zitane atacará siempre que tenga bastantes puntos de vida. Ten cuidado con su tormenta de arena, un ataque que reduce los puntos de vida de tu grupo a estado crítico, pero no los mata, por mal que estén.











mismísima Bhane, tras librarla del hechizo. Durante una breve cantidad de tiempo, controlaremos a Beatrix, que junto a Steiner y Freiya se enfrentarán a las huestes de la reina. Pronto recuperaremos el control de Zidane, que junto a Vivi y a la recién despertada Daga, debe dirigirse de nuevo hacia los subterráneos, hacia la Gargantúa que les llevará a Lindbulm. De nuevo aparecerá el gusano del primer viaje, pero en este caso ha crecido considerablemente. No hay mucho que decir, ya que con Zidane y Vivi en el grupo es poco probable que te aguante mucho. El problema llegará cuando la Gargantúa tome demasiada velocidad y no pueda parar, pasando la ciudad de Lindbulm y estrellándose en el exterior. En mitad del desconocido paraje, aparecerá un extraño viejo, que Daga reconocerá como uno de los míticos Eliodons, Ramuh, el dios del trueno. Éste le explicará a Daga que los poderes que le pertenecían, ahora bajo el control de Bhrame, estan causando una enorme conmoción. Daga le explicará que no es culpa suya, y que está tratando de recuperar su poder. Ramuh, le ofrecerá ser su propio Eliodón si soluciona un enigma. La cosa consiste en encontrar seis encarnaciones de Ramuh en el bosque, que te contarán fragmentos de una historia. La primera encarnación se encuentra en el mismo lugar del accidente, en el vacío. La segunda está en la pantalla en la que aparece el mogle, oculto abajo del todo tras el árbol, y la tercera un poco más arriba. La cuarta está donde hay dos grandes troncos por los que subir, y está junto al cofre, y si sigues por abajo sin subir, llegarás hasta la quinta y última. Una vez que las tienes todas, dirígete a la salida y cuéntale a Ramuh la historia. No importa mucho cómo lo hagas, realmente, ya que Ramuh ha decidido seguirte y solo te está poniendo a prueba. Al salir, verás Lindblun, pero para el horror de Zidane y Garnet, está bajo el ataque de las tropas de Alexandria. Bhrame esta transportando sus magos negros directamente al interior del castillo, y por si fuese poco, convoca al mismísimo Atomos, otro de los Eliodons de Daga que arrasa completamente la ciudad. Ella llora, y Zidane la abraza lleno de rabia. Al llegar a la ciudad el día siguiente, todo esta completamente devastado, y las tropas de Alexandria están dominándolo todo. Dirígete hacia el interior y te conducirán hasta el castillo. Allí Cid te dirá que sospecha, al igual que Daga, que el auténtico artífice de todo lo que ocurre es Kuja, el misterioso hombre de pelo blanco que tantas veces se ha cruzado ya en tu camino. Al parecer, es un vendedor de armas místicas, que ha influenciado a Bhrame para dominar todo el Continente de la Niebla. Además, se ha enterado que vieron a Kuja montado sobre su dragón plateado viniendo de otro continente, así que debe venir de allí. La unica oportunidad de saber como derrotarle parece ser descubrir quien es y cules son sus objetivos, por lo que Zidane, Daga y Vivi deciden encaminarse hacia el continente exterior. Para llegar hasta allí, dirigete hacia El pantano de Quina, en el que volverás a encontrartelo/a, y te indicará como llegar hasta el continente exterior. Síguelo por el subterráneo huyendo del enorme monstruo que te perseguirá y esquivando las trampas.

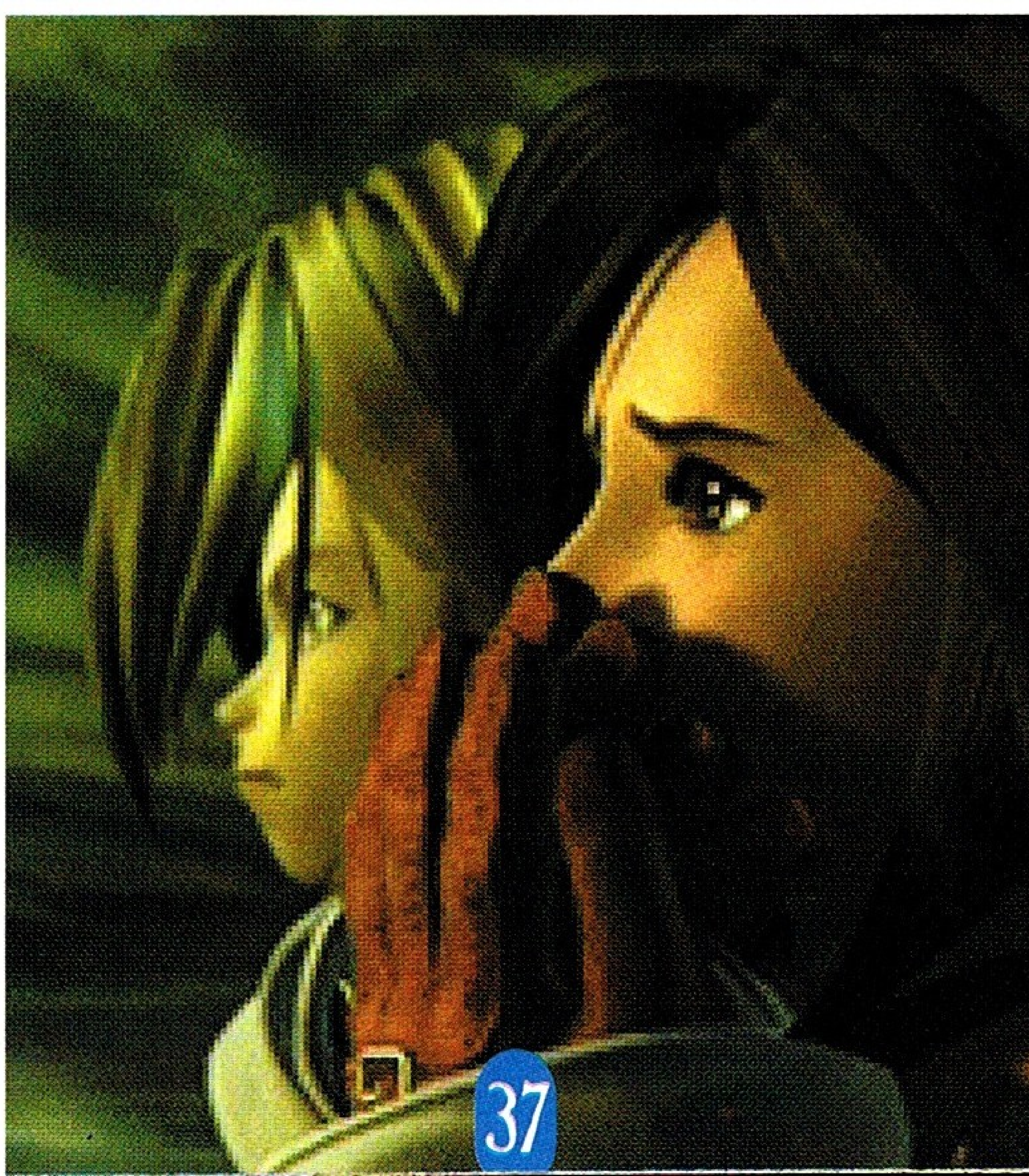
BOSS
BEATRIX



Beatrix, Segundo encuentro
PV: 4736 Humano · Nivel 17
PM: 3964
Objetos: Marca de Hielo, Guantes de Raiden, Pluma de Fénix

Este combate es exactamente igual que el primer encuentro contra ella, solo que aguanta más y causa mayor daño. De nuevo su mayor debilidad es que no tiene ataques que afecten a todo el grupo, sino que se dedica a pegar fuerte. Su Shock matará con toda seguridad a un personaje (si no has conseguido subirlos por encima de 1000 puntos de vida, que era más o menos lo que quitará por golpe). Básicamente, atácala con todo lo que tengas sin parar, pero asegúrate siempre de revivir inmediatamente a cualquiera que caiga, porque si te quedas con un sólo personaje contra ella, puedes dar el combate por perdido. Por desgracia, el combate acabará como siempre, con Beatrix reduciendo a todo tu grupo a un solo punto de vida.

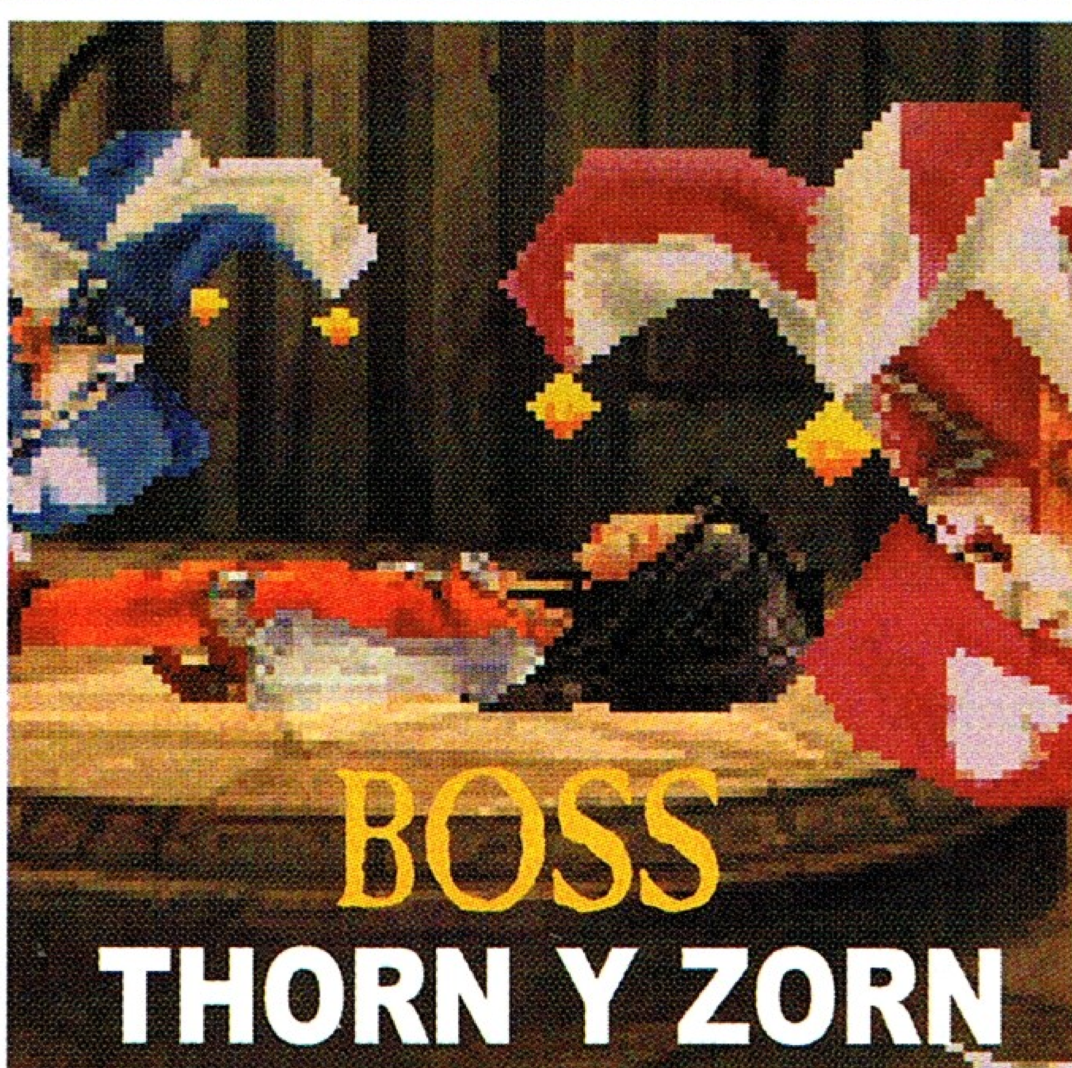








Por mucho que luches contra él, siempre se levantará, por lo que tratar de derrotarlo es inútil. Al final de todo, aparecerá Lani, una cazarrecompensa contratada por Bhrame para traer de vuelta el cristal de Daga. Tras derrotarla, llegaremos hasta las minas, en las que tendremos que viajar por Gargantúa para llegar hasta el exterior. Primero sube hacia arriba, coge una planta y dásela a la gargantúa. Te llevará hacia la primera palanca, que deberás activar. Al regresar, la gargantúa te llevará por un camino distinto. Sigue recto y llegarás a la segunda palanca, actívala y regresa hacia la primera palanca. Vuelve a activarla y regresarás a la pantalla inicial. Ahora sigue el camino de abajo, que te llevará a un lugar distinto en el que volverá a aparecer el minero. Sube y encontrarás la cuarta palanca, pero en esta ocasión, no debes activarla. Detrás de la palanca encontrarás una gargantúa que debes tomar, y aparecerás en un lago lleno de cabezas que te escupirán lanzándote al agua cuando intentes alcanzar la última palanca. Memoriza exactamente las pautas de las cabezas y los lugares por los que se activan, y llegarás hasta la palanca que activa la salida. Métete por el camino de arriba de la parte derecha de la pantalla, y encontrarás de nuevo al minero. Si le das una poción por poder cavar un rato, podrás encontrar unos cuantos objetos, y si lo haces al final del muro, hallarás un mogle que está oculto. Vuelve al lago y baja, vé a la derecha y encontrarás la gargantúa que te llevará a la salida. Y así, finalmente, llegaremos hasta nuestro destino.
Una vez en el continente exterior, deberemos dirigirnos hacia la extraña construcción con forma de puente que puede verse cerca de donde salimos. El lugar es Conde Petit, la ciudad de los enanos, donde seremos gratamente recibidos. Como siempre, el grupo se separará y presenciaremos multitud de ATE, hasta que veremos uno en el que aparece un mago negro (esto ocurrirá después de hablar con Vivi junto al arca, el lugar sagrado de los matrimonios). Dirígete entonces hacia la tienda, en la que el mago estará comprando. Por desgracia, corre más que tú y escapará, pero los enanos te contarán que los magos negros viven en un bosque cercano . Sal al mapa de nuevo, vé al oeste hasta que veas el principio de un enorme bosque y sube por él hasta que veas una zona más espesa. Llegarás hasta un extraño bosque, en el que solo hay dos caminos posibles. Los magos negros han lanzado un conjuro ilusorio que confunde los caminos, por lo que debes ir por el de la izquierda repetidamente hasta que todos los buhos se marchen, momento en el que el conjuro se romperá y podras pasar. En el interior encontrarás algo realmente inesperado, un poblado lleno de magos negros, que parecen tener consciencia. Vivi se marchará tras ellos, y el grupo se separa como siempre. Explora un poco las tiendas del pueblo, ya que el equipamiento es realmente bueno y merece la pena. Vé hacia la izquierda por donde se ha ido Vivi y le verás salir corriendo. Al parecer, ha descubierto la horrible noticia de que los magos negros tienen un período de vida muy corto, de apenas un año, y muy pronto todos ellos iban a morir. Vé a la posada donde estará Vivi, habla con él, y descansa. Verás una escena en la que Vivi recapacita sobre su existencia, y Zidane habla con Daga sobre su origen. Al parecer, Zidane no sabe quién es ni de donde vino, y lo único que recuerda de su infancia es una luz azul. Aunque fue adoptado por Baku, siempre deseó encontrar el lugar del que provenía, pero nunca lo halló. Al día siguiente el grupo decide cruzar Conde Petit, ya que según les contó los magos negros, Kuja dijo provenir de ese lugar, y que allí estaba la fuente de la niebla. Por desgracia, la única manera de cruzar Conde Petit es estar casados. Vé donde está la barca y te dirán que busques al sacerdote. Vé a la entrada de la posada y le encontrarás.
Sorpredentemente, Daga dice que se casará con Zidane para poder cruzar (imaginad la cara que pone Zidane), y para su sorpresa,



Thorn y Zorn
PV: 2984 / 4896 Humanos · Nivel 16
PM: 9999 / 9999
Objetos: Armadura de Mithril, Amuleto de Mithril /

Incluso con sus conjuros Meteo y Descarga, estos dos son enemigos excepcionalmente sencillos, además, solo tienes que derrotar a uno de ellos para dar el combate por acabado, preferiblemente a Thorn (el de rojo), que aguanta menos. Atácales con todos y usa a Steiner o a Vivi para curar, y antes de que te des cuenta, estarán acabados.








cumple lo que ha dicho (aunque no se lo toma muy en serio). Luego queda el problema de Vivi y de Quina. Se te darán dos opciones, o casarlos (una condena para el pobre Vivi), ya que el género de Quina está en entredicho, o esperar. Con cualquiera de las dos opciones el resultado será el mismo, y podras pasar por Code Petit. Nada más salir, te encontrarás al famoso ladrón del que siempre están hablando en la ciudad, que no es otra que Eiko, que cuelga de una rama por accidente. Tras ayudarla, y ya que Quina se marchará persiguiendo al Mogle de Eiko, la niña se unirá al grupo y los acompañará a traspasar el paso montañoso. Al final del camino aparecerá un terrible gigante, que derrotarás con enorme facilidad (ataques simples y no mucho aguante, un malo de pacotilla, vamos). No obstante, a lo largo del combate, nos habremos dado cuenta de que Eiko es capaz de convocar Eliodons. Al preguntarle sobre ello, te dirá que todos en su aldea podían como ella. Así pues, en lugar de dirigirse al enorme árbol como tenían planeado, cambian su dirección hacia Madain Sari, hogar de Eiko. Allí, aparecerán una gran cantidad de mogles que viven con Eiko, pero por desgracia, parece ser que es la única superviviente de su tribu. Como siempre, el grupo se separará y se llenará de ATE. Después de ver el de Daga, dirígete a por ella y llévala a ver el muro de los Eliodones, en los que reconocerá alguna de sus propias convocaciones. Una nota curiosa de esta parte el el ATE de la cocina de Eiko, en la que deberemos cocinar para sus invitados. La combinación correcta para una comida perfecta es cocinar para once personas, no poner el Oglob en la comida, y pedirle a Quina, que será pescado en el rio, que te ayude a cocinar. Tras la comida, Zidane ayudará a Eiko a limpiar, y esta intetará que Zidane caiga ante sus encantos... Por la noche, Zidane escuchará a Vivi lloriquear, y le dará un par de consejos. Al amanecer, Eiko decide acompañar a Zidane, e intentar "robarselo" a Daga antes de que sea demasiado tarde. Vuelve al paso de montaña pero sube por el camino superior y llegarás hasta una enorme estructura con forma de árbol, el Arbol de Lifa. Entra y pídele a Eiko que destruya la barrera que protege el árbol. Sigue hasta el final del árbol y hallarás una entrada hacia el interior. Síguela y descenderás hasta un extraño escenario, lleno de energía y en el que todos pueden sentir la presecia de algo vivo. De repente, un enorme monstruo hará aparición, sorprediéndose de que no fuese Kuja que había entrado al árbol. Tras decirte que él es el origen de la niebla, deberás combatirle. La

BOSS BEATRIX



Beatrix
PV: 5709 **Humano · Nivel 19**
PM: 4203
Objetos: Peto de Mithril, Yelmo de oro, Caida del Fenix

No hay demasido que decir sobre el último enfrentamiento contra Beatrix, salvo que aguanta más que en el segundo ejemplo y pega más fuerte. Sigue las mismas reglas de los dos primeros combates y todo acabará muy pronto.

BOSS RARUVAIMAAGO



Raruvaimaago
PV: 3352 **Nivel 18**
PM: 584
Objetos: Peto de Mithril, Yelmo de oro, Caida del Fénix

El segundo encuentro contra el gusano es bastante más dificil que el primero, pero por suerte, tienes mejor grupo. Ataca con Zidane, Trueno 2 con Vivi y Daga a lanzar todo el rato curaciones. La única dificultad del enemigo puede presentarse cuando le atacas físicamente, momento en el que cambiará de pose. Cuando lo haga, roba y sigue lanzando conjuros con Vivi, pero no le ataques físicamente, ya que no solo le quitarás muy pocos puntos de vida, sino que además contraatacará lanzando un conjuro contra todo el grupo. Poco después de haber tomado esa pose, volverá a luchar con normalidad hasta que le vuelvas a dar físicamente. Sigue igual un rato, y está acabado.






BOSS LANI



Lani
PV: 5708 **Humano · Nivel 19**
PM: 4802
Objetos: Gradius

Sin duda, este es un combate excepcionalmente sencillo, quizás demasiado. La magia de la cazarecompensas es excepcionalmente débil, y sus ataques físicos no son nada del otro mundo. Ataca con todos y cura con Daga, si es que lo necesitas, que es difícil. Lo mejor del combate es que puedes robarle la Gradious, la mejor daga que Zidane puede usar en esta altura del juego.

BOSS GIGANTE DE LAS COLINAS



Gigante de las colinas
PV: 8106 **Humano · Nivel 28**
PM: 908
Objetos: Caida del Fénix, Tenedor de Mithril

Otro combate facilón. Este gigante verde (^_^¡) tiene muy pocas posibilidades de hacer nada a tu grupo, especialmente con dos curanderas en él, y con unos ataques tan débiles como los que tiene. Ataca con Zidane, magia con Vivi, curar con las chicas y, si están todos en buen estado, usar los Eliodones. Un par de minutos, y acabado.





verdad es que Caja de Almas, que así es como se llama, es bastante duro de roer. Empezará el combate lanzando una Muerte de Nivel 5 sobre el grupo, que acabará con los personajes que tengan un nivel múltiplo de 5. Hagas lo que hagas, no le lances conjuros de fuego, porque le harás contratacar de manera mucho más poderosa. El truco para derrotarlo consiste en saber que es un ser no muerto, por lo que con los conjuros de curación de Daga y Eiko tendras más que de sobra para destruirle. Despues, verás una bonita animación en la que la niebla desaparece del mundo. Regresarás arriba a esperar a Kuja, seguro de que se presentará a ver qué ha pasado, pero entonces un mogle anunciará a Eiko que algo horrible ha pasado en Madain Sari. Ves hacia allí y descubrirás que han robado la joya que Eiko juró siempre proteger. Ve a la cocina y baja las escaleras, donde te encontraras a una desesperada Eiko. Síguela hacia el muro de los eliodones donde acabará capturada por Lani. Cuando parece que la cazadora va a salirse con la suya, un misterioso hombre aparece y la hace huir. Despues intentará acabar con Zidane, aunque acabar con él no debe costarte en absoluto, y sólo tienes que preocuparte de atacar cuando esté a la altura necesaria. Tras vencerle, el misterioso hombre pelirrojo, que no es otro que el último personaje del grupo, Salamandra, éste espera que acabes con él.

Por supuesto Zidane lo dejará marchar, aunque Salamandra no entiende muy bien por qué. Vuelve a la habitación que está debajo de Eiko, en la que esta decidirá unirse definitivamente al grupo. Sal al piso de arriba donde se volverá a escuchar a Daga cantando, dale al botón de activar y bajarás hasta el puerto a hablar con ella. En mitad de una romántica escena, Daga tendrá una visión el la que recuerda de nuevo cuando de pequeña viajaba en una barca con su madre. De pronto, una imagen del pasado sacudirá sus recuerdos, en la que un colosal y demoniaco Ojo destruye todo madain Sari. Daga comprende que ella vivía allí, hasta que algo horrible sucedió, algo que cambió completamente todo y destruyó su ciudad y su vida. A la mañana siguiente, cuando abandones Madain Sari, Salamandra reaparecerá, pidiéndote explicaciones de por qué le has dejado con vida. Tras una discusión, se unirá al grupo, aunque solo para saber qué hace a Zidane tan fuerte.
Vuelve al arbol de Lifa y presenciarás la llegada de Kuja sobre su dragón plateado. Avanza hasta el final del árbol , y con la ayuda de Salamandrá subirás hasta donde está Kuja. Allí, tendrás la primera confrontación personal con él, aunque solo será de palabra. Kuja te contará que fue él quien creó a los magos negros utilizando las almas recicladas de la niebla, y que la madre de Daga estaba obsesionada con tenerlo todo. De repente, la flota de Alexandria capitaneada por la misma Bhrame hace aparición, ya que la reina desea destruir a Kuja ya que es la única fuerza que podría oponerse a ella. Kuja, muy divertido, utiliza a sus nuevas criaturas, los engendros de la niebla, para acabar con las tropas de Bhrame. Tendrás que enfrentarte a algunos engendros de la niebla, tras lo cual veras como Kuja se ha enzarzado en una disputa a gran escala contra el ejército de Alexandria. Daga, desesperada, intenta salvar a su



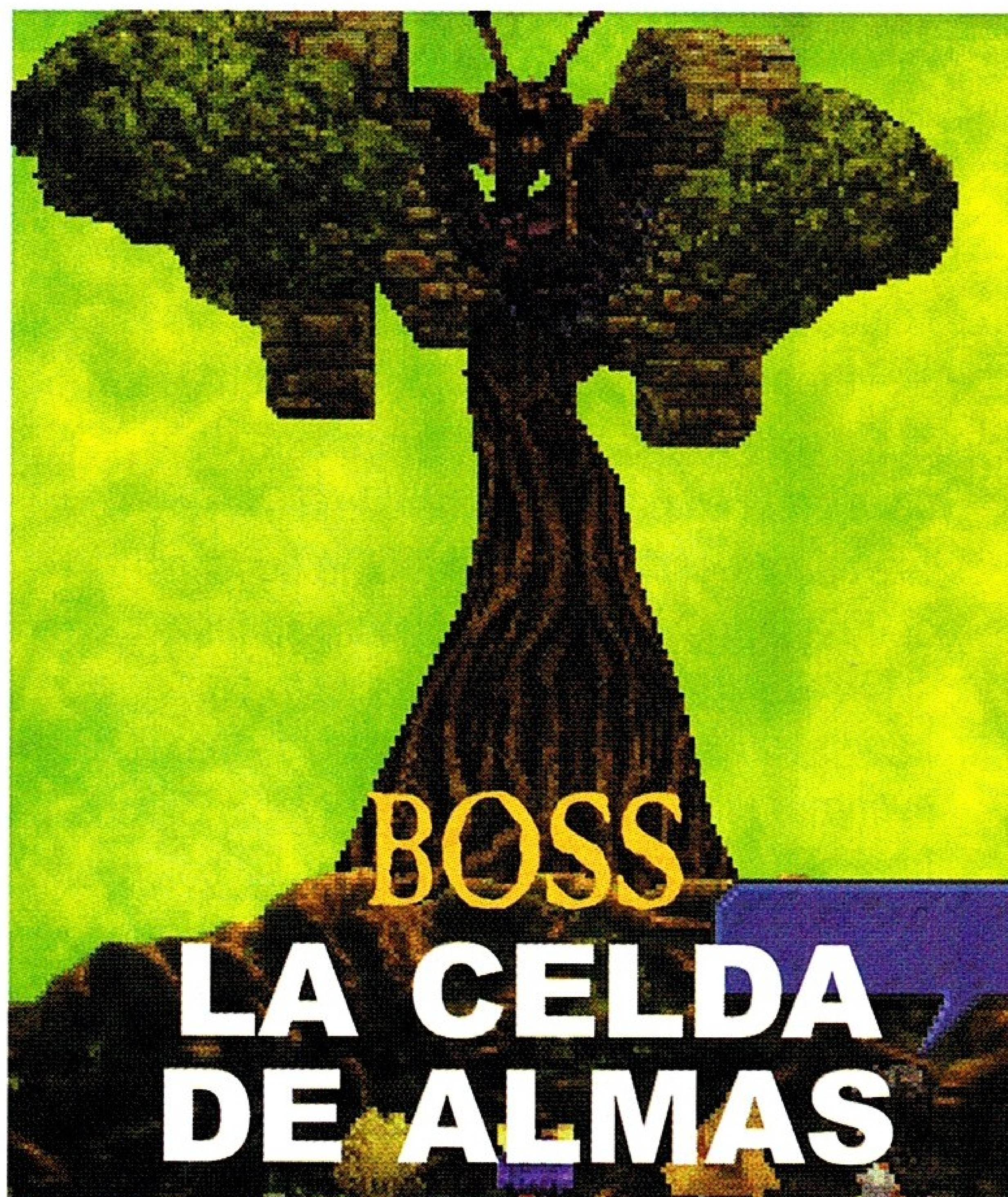






madre, y baja a gran velocidad hacia un Eliodon que se encuentra en la base. Persíguela tan rápido como puedas, ya que te perseguirán engendros de la niebla. Abajo, Daga se dará cuenta de que ese Eliodon es Leviatán, y que no le será util contra Kuja ya que su madre viaja en barco y esta invocación ataca mediante el agua. Finalmente, Bhrame utiliza su última baza, y convoca al señor de los dragones, Bahamuth, el más poderoso de los Eliodons. Kuja sonrie satisfecho cuando Bahamuth le ataca, y Kuja se retira mientras parece haber sido herido por el señor dragón. Sorprendentemente, se rie satisfecho, y proclama que Bahamut es lo que estaba buscando. De pronto, alza las manos y el cielo se cubre de nubes. De repente, el ojo que atormentaba a Daga en sus sueños aparece, y somete a Bahamut a su poder. Ante la aterrada mirada de Bhrame, Bahamut acaba con ella, y destruye también el ejército entero de Alexandria. Kuja, divertido, vuelve a marcharse hacia el horizonte sobre su dragón. Poco después Daga se reune con su madre moribunda, que se ha librado de la influencia oscura de Kuja, y muere dejando a Daga desesperada.
De nuevo en Alexandria, Daga, Steiner y Beatrix se reunen en la tumba de Bhrame, y Daga, que va a ser coronada reina se marcha, mientras vemos una preciosa animación en la que la joven princesa se dirige hacia el castillo.

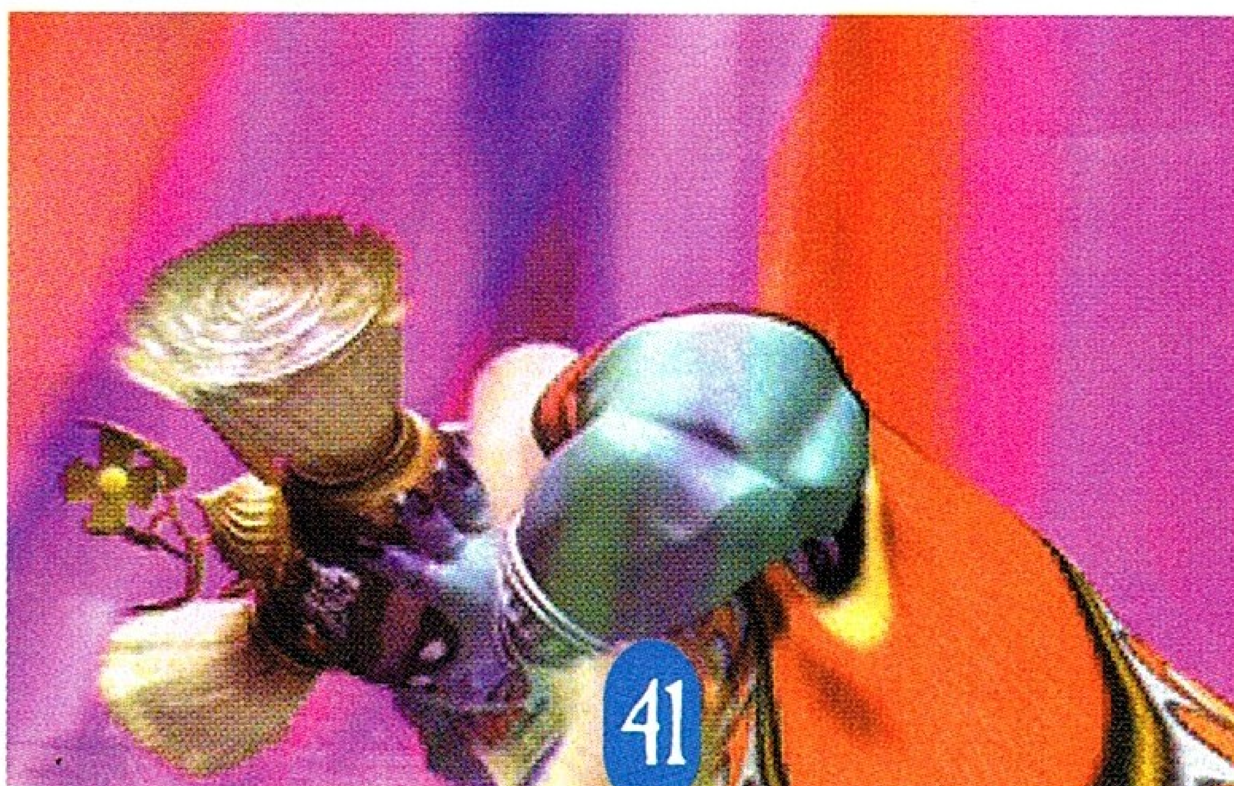




BOSS LA CELDA DE ALMAS

La Celda de Almas
PV: 9765 **No muerto · Nivel 26**
PM: 862
Objetos: Báculo de roble, Capa de mago, Brigantina

¡Aquí llegan palabras mayores! Probablemente, La Celda de Almas es el enemigo más duro del Final Fantasy IX hasta el momento. El combate empieza con una Muerte de Nivel 5, que eliminará automáticamente a todos los personajes que tengan un nivel múltiplo de 5, por lo que es bastante recomendable que trates de evitarlo. Uno de los conjuros más problemáticos que lanzará sobre tí te causará estado de calor, que matará a tu personaje automáticamente si éste realiza alguna acción, pero ocurra lo que ocurra, no lances conjuros de fuego sobre él. Si lo haces, se pondrá a arder y lanzará un ataque devastador sobre el grupo, así que simplemente, no lo hagas. De todos modos, existe un truco estupendo para acabar con La Celda de una manera rapidísima y eficaz: primero, asegúrate de tener con Eiko al Eliodon Ruby. Lánzalo sobre el grupo y después, lanza conjuros de curación sobre tí, automáticamente devolverás los conjuros hacia La Celda, que al ser un no muerto, en lugar de curarse recibirá una cantidad de daño elevadísima, a razón de casi 2.000 puntos cada vez. Si necesitas curarte, utiliza pociones, y La Celda de Almas estará completamente acabada.



BOSS PELO ESCARLATA



Pelo escarlata
PV: 8985 **Humano · Nivel 22**
PM: 5865
Objetos: Ether, Nudillos envenenados

Aquí está el último enemigo del CD, aunque desde luego, aún falta un buen tramo para terminarlo. Aquí te enfrentas solo con Zidane a Salamandra, en un combate que no debería resultar demasiado difícil. El truco es simple, Salamandra se pasa todo el rato saltando de un lado a otro, y si le atacas mientras, te contraatacará causándote un daño considerable. El truco a seguir es bastante simple. Tienes que atacarle cuando vuelva al centro de la pantalla, momento en el que no solo no te esquivará, sino que tampoco realizará ningún contraataque. El ideal para acabar pronto este combate es conseguir el trance, ya que en este nivel habrás conseguido ya el Gran Letal que acabará con Salamandra en uno o dos ataques.





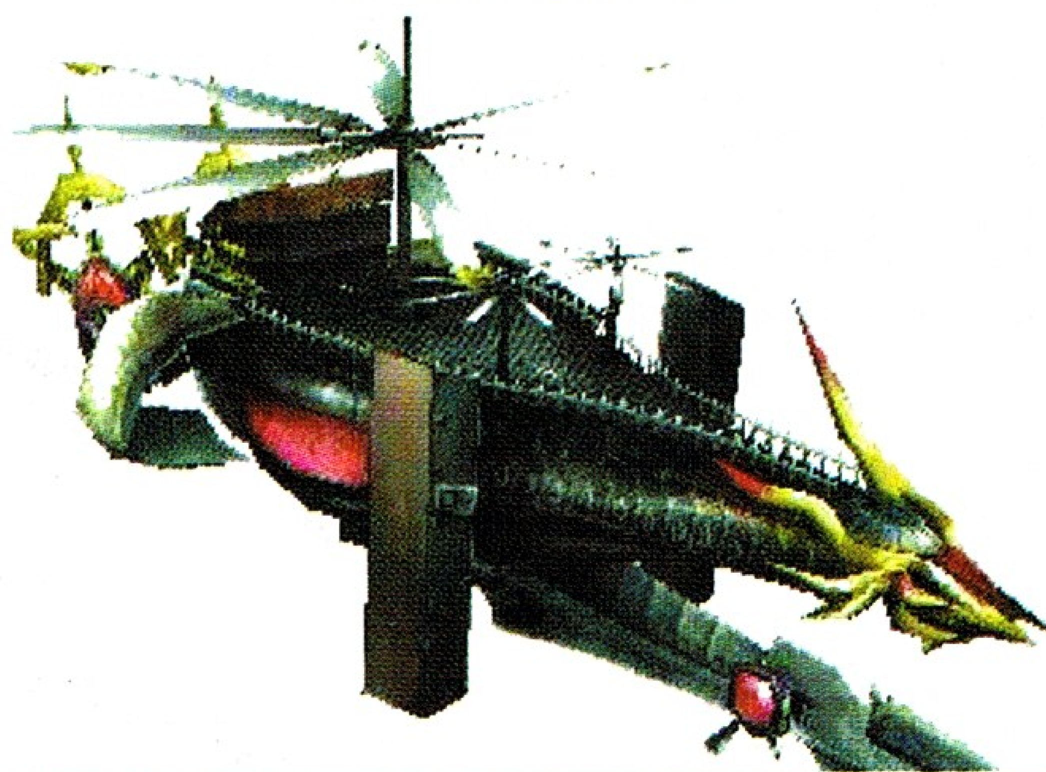
CD 3





El principio del tercer CD continúa en el punto en que acabó el segundo, con Daga, ahora Garnet Til Alexandros regresa al castillo en la barca. Tras eso, vemos como Zidane, que comprende que su relación con Daga ahora es imposible ya que va a ser coronada reina, está emborrachándose en el bar. Cuando sus compañeros de Tantalus se marchan, se cruzan con Vivi y tomas su control. Justamente Blank te pide que vayas con ellos a ver la función. Después veremos a Daga en el palacio que desea ver a Zidane, pero la convencen de que no es una buena idea. Eiko está rondando por el palacio, y está decidida ha hacerse con el amor de Zidane ahora que Daga va a ser reina. De una manera poco ortodoxa convence a Tod de que le ayude con una carta de amor. Mientras se marcha, tropieza con Baku y queda colgada por la ropa (lo que parece ser una tradición de Eiko) y la carta acaba en manos de Baku, al que le pide que se la dé a Zidane. Baku se ecuentra con Steiner que le echa del castillo, y pierde la carta que le ha dado Eiko. Casualmente, Beatrix pasa por allí y se la encuentra, y piensa que es una carta de amor que le ha escrito Steiner citándola esa noche. Después veremos de nuevo a Zidane, que quiere volver a formar parte de Tantalus, pero Baku no se lo permite. Vivi llega y le pregunta si pueden ver a Daga. Dirígete al castillo y en el camino te encontrarás a Salamandra y a Freya que se te unirán. Después pasará lo mismo con Steiner y Eiko, aunque en este caso el caballero nos llevará a ver a Daga. Ella y Zidane no querrán decirse nada, a pesar de lo que sienten el uno por el otro. Por la noche veremos un divertido espectáculo en el que por una causa o por otra, Steiner y Beatrix acaban a punto de declararse, aunque son interrumpidos por Baku. Después, todos en la posada, deciden acompañar a Tod y a Eiko a Treno, donde va a celebrarse un torneo de cartas. Una vez allí, el grupo se separará como siempre, y tendremos un monton de ATE. Los más importantes son los de Vivi, para el que tendremos que dirigirnos con Zidane fuera de la ciudad, hacia una cueva que está al norte. Alli, veremos dónde vivía Vivi, y sabremos un poco más sobre su pasado. También, de vuelta en la ciudad, veremos como Freya y Salamandra están hablando. Si le decimos con Freya que queremos conocer su historia nos la contará, pero perderemos la oportunidad de conseguir algún que otro objeto menor. El torneo constará de tres partidas, y aunque podremos continuar en las dos primeras, la final, que será contra Cid, no podremos continuar, y deberemos obligatoriamente ganarla a la primera (o perderla, pero sin conseguir la recompensa). En ese mismo momento, Kuja hace aparición en Alexandria, convocando a Bahamut y destruyendo casi por completo la ciudad. Steiner y Beatrix harán lo que puedan para protegerlas, y por segunda vez en el juego controlarás a la guerrera sagrada. La misión de los caballeros es bastante simple, condúcelos hacia la entrada de la ciudad y combate contra los engendros de la niebla que se interpondrán en tu camino. Tras unos cuantos combates, recuperaremos el control de Daga, que sentirá a alguien llamándola. Dirigete hacia la zona de las habitaciones, ya que no podrás ir hacia otro lugar, y entra en la puerta de la izquierda. Sube las escaleras y llegarás hasta una extraña construcción. Allí sentirá la llamada de alguien, y aparecerá Eiko, que se lanza desde la nave voladora de Cid, ya que gracias a la pequeña convocadora el grupo descubrió que algo malo iba a pasar en Alexandria. Eiko y Garnet convocarán

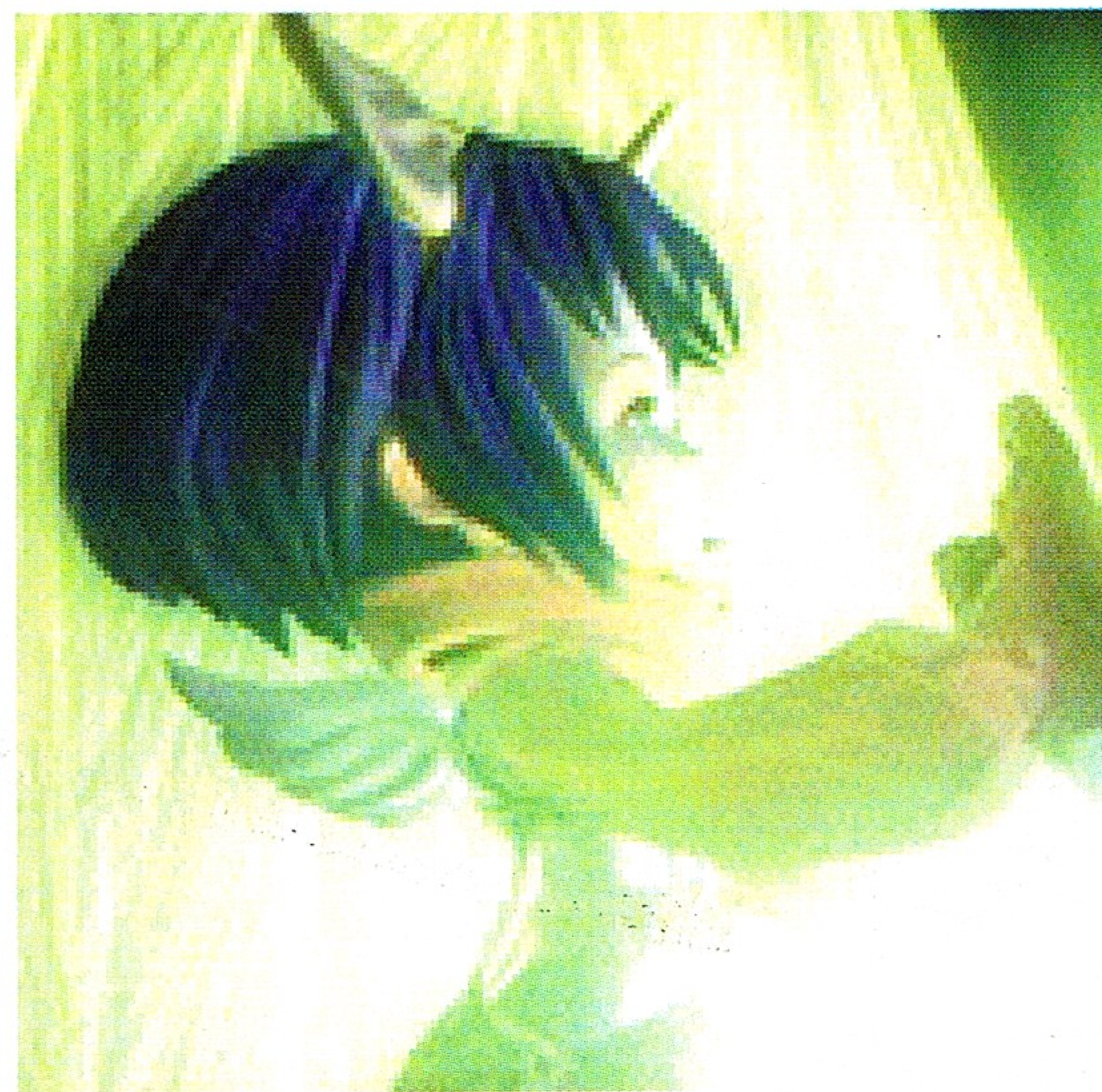
BOSS
ARK



Ark
PV: 20002 **Volador · Nivel 38**
MP: 1374
Objetos: Elixir, Lanza sagrada, Chaleco de poder

Bueno, empecemos por el principio. En este combate lo más probable es que no lleves a ningún mago, ya que la barrera antimágica les impide usar magia. De todos modos, suponiendo que lleves un grupo de guerreros, el modo de actuación es muy simple. Ten al grupo entero con la habilidad de Cabeza Despejada, ya que tiene un ataque que causa Confusión sobre todo el grupo. Exceptuando este ataque, su único conjuro problemático es el Foton, que reduce la vida de un personaje a un solo punto de vida. También tiene otro ataque que daña a todos los personajes del grupo, pero probablemente seas capaz de aguantarlo fácilmente ya que el daño es bastante escaso. Trata de robarle con Zidane, ya que tiene un par de objetos, en especial una lanza para Freya, bastante útiles. Sigue atacándole y curándote cuando te lance el Foton, y estará acabado antes de lo que te imaginas. Eso sí, por estos niveles ya podrás tener Auto Regeneración con algunos personajes, lo que resulta excepcionalmente útil en todos los combates que proseguirán, al igual que en éste.











entonces al legendario Eliodón Alexander, que en una impresionante animación, derrotará a Bahamuth. Pero al parecer es precisamente lo que esperaba Kuja, e intenta hacerse con el control de Alexander al igual que lo hizo con el rey de los dragones. El cielo vuelve a oscurecerse y reaparece el maléfico ojo, pero para sorpresa de Kuja, no funciona como éste quería. Kuja dice entonces que Garland debe haber obtenido el control de El Invencible, y ha de haber venido aquí por él. Es entonces cuando nos percataremos que el extraño ojo no es otra cosa que una aeronave tecnológica, y veremos a un anciano, Garland, controlándola. Zidane, Freya, Vivi y Salamandra llegarán al castillo dispuestos a salvar a las chicas. Dirigete por el camino que has seguido con Daga, y una vez arriba, Zidane decidirá seguir solo. Haciendo gala de un poder descomunal, El Invencible despedaza a Alexander y pudre sus alas. Daga cae al vacío con lagrimas en sus ojos, pero Zidane llega como un héroe de novela y la salva en el último momento. Finalmente, Garland lanza una descarga sobre Alexandria destruyéndola por completo, y se marcha hacia un destino desconocido.
Zidane despertará poco después en Lindblum.

Blank te informará de que te han llevado allí inconsciente y que Daga está bien. Al instante, dirígete hacia donde estaba Daga cantando por primera vez, donde la encontrarás muy deprimida. Vé entonces a las habitaciones de Cid y charla con él. Este te dirá que necesita volver a ser humano para deasarrollar una nave capaz de volar sin niebla. Tod le dirá que existe una vieja fórmula que podría devolverle su apariencia. Para ello, Zidane deberá reunir tres pociones que están repartidas por la ciudad. La primera está en el taller del pintor en el distrito del teatro, más exactamente en la parte inferior izquierda. La segunda te la da una chica en la pequeña plaza de la zona comercial, que se encuentra al lado de la tienda de sintetización. La tercera y última está en posesión de Cinna, que junto a sus compañeros están reconstruyendo la base de Tantalus. Por desgracia la formula fallará, y nos encontraremos a Cid convertido en rana. Después, gracias a la información que situaba a Kuja junto a un grupo de magos negros, deberías dirigirte hacia su poblado. Para ello, baja hasta la base del castillo y vé al puerto, donde conseguirás un barco. Una vez en el poblado lo encontrarás vació, pero aun queda un mago negro en el cementerio que te dirá que el castillo de Kuja esta en un desierto al

BOSS
VALIA PIRA



Valia Pira
PV: 12119 **Volador · Nivel 36**
MP: 9999
Objetos: -

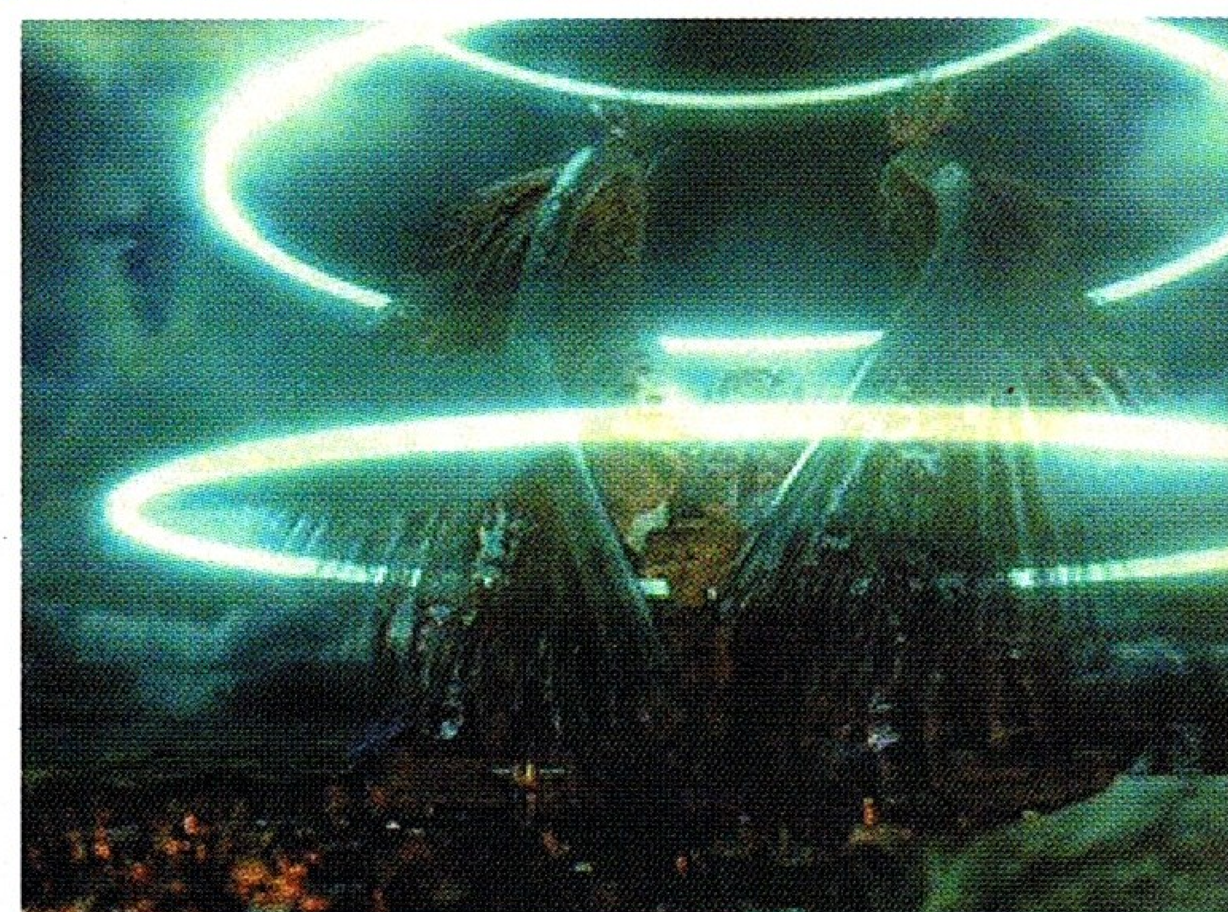
La dificultad de este monstruo es bastante relativa, ya que depende de cuantas Piedras de Sangre hayas desactivado hasta llegar a él. De todos modos, como desactivar las piedras de sangre es algo bastante fácil, presupongo que el combate se realizará sin ellas. Basándonos en que nuestro grupo estará lleno de magos (ya que los guerreros se han trasladado probablemente a Oilbert), lo que más te conviene es haber desconectado su resistencia mágica, aunque como igualmente llevarás un personaje de elevada capacidad ofensiva (sí, Quina entra extrañamente en esa clasificación), su resistencia física también conviene retirarla. Si lo has debilitado suficiente, lo único que tienes que hacer es lanzar a Carbuncle sobre el grupo para evitar sus ataques mágicos, y darle con todo lo que tengas. Si por casualidad alguno de tus personajes está en mal estado, utiliza a Daga o a Eiko para curarle, y vuelve enseguida con el ataque. Sin demasiado esfuerzo, Valia Paria estará acabado. De todos modos, en el caso de que no desactives todas sus gemas, la resistencia de Valia será casi insuperable, tanto física como mágicamente, pero aún te quedan algunas opciones, si tienes a Steiner o a Quina en el grupo. Con Steiner, la mejor solución es hacer que muera y resucitarlo con una Caida del Fénix, no curarle y usar su segundo ataque especial, que causa tanto daño como la diferencia entre sus puntos de vida actuales y su máximo, sin importar la defensa del enemigo. La segunda opción consiste en tener aprendida con Quina la habilidad especial 1000 Espinas, que quita siempre 1000 puntos de vida, sin importar tampoco la defensa enemiga. Si por desgracia tienes que enfrentarte a él sin haber deconectado a todas las piedras o sin estos personajes, la táctica consiste en buscar mejor las piedras, o tener mucha paciencia al atacarle...

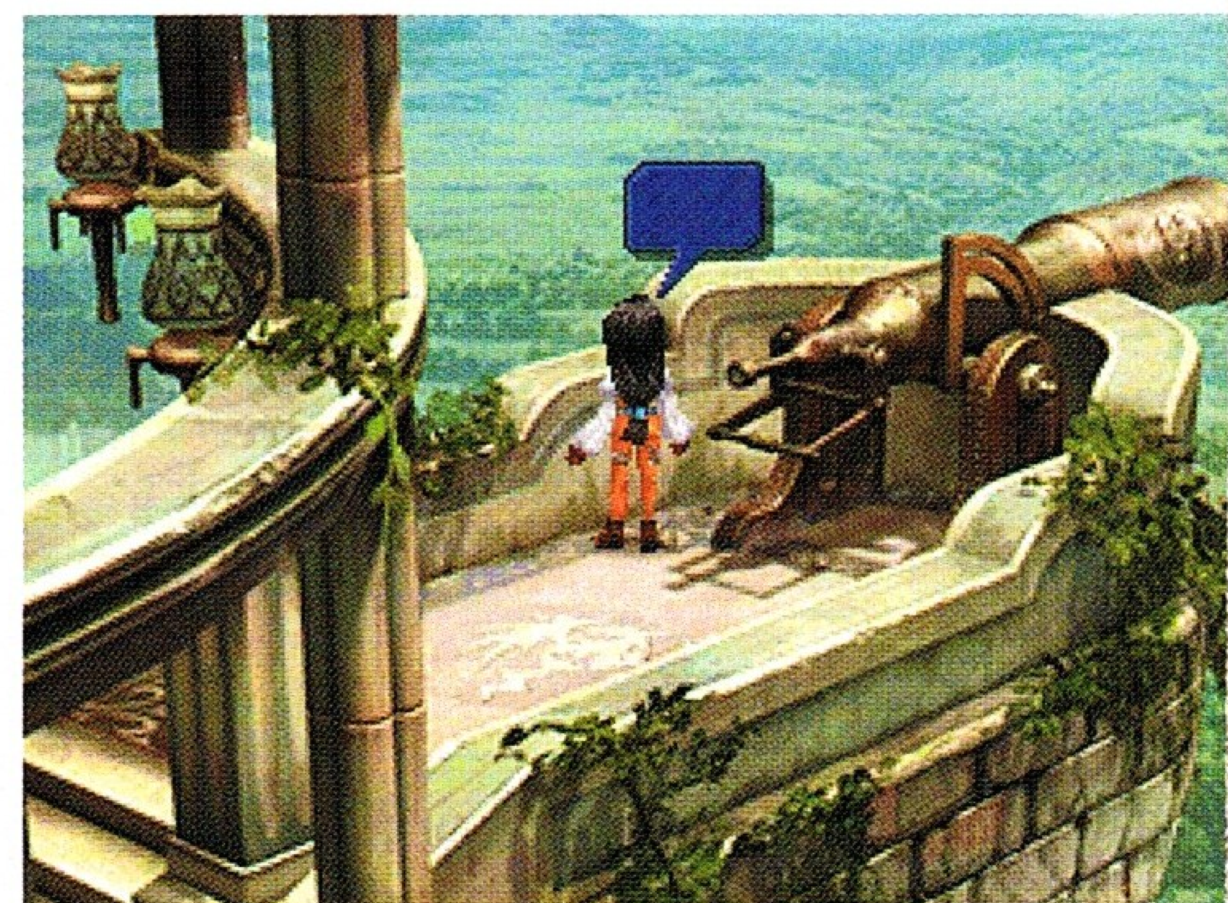
BOSS
DRAGÓN ROJO



Dragón Rojo
PV: 8000 **Dragon / Volador · Nivel 36**
MP: 1242
Objetos: Tienda, Ether, Elixir

Es difícil decidirse si podemos clasificar al dragón rojo como un enemigo de fase, pero como es completamente necesario enfrentarse a él o a ellos, entra en esta sección. Bueno, no es un enemigo demasiado difícil, y tampoco es que aguante demasiados puntos de vida, por lo que los guerreros a atacar, Vivi lanza conjuros, y las curanderas pues eso, a curar. El único ataque problemático del dragón rojo es el tornado, que quita una cantidad de vida o ridícula, o excesiva. De todos modos, no merece la pena preocuparse mucho por él.

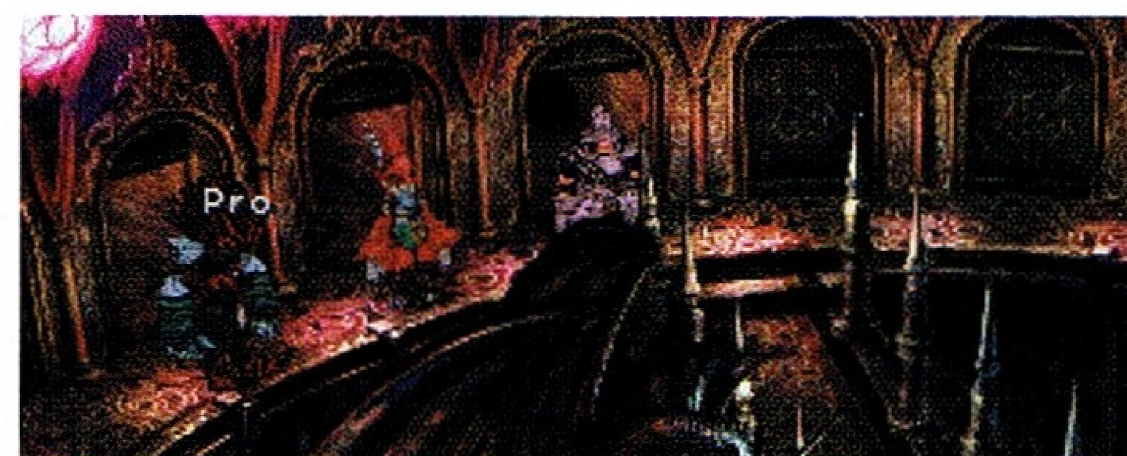




BOSS MELDI GEMINIS









Meldi Geminis
PV: 24348 **Demonio · Nivel 42**
MP: 1570
Objetos: Vacuna, Horquilla dorada, Chaleco del Diablo

Al fin el combate final contra los gemelos, pero contrariamente a lo que se podía esperar, no son en absoluto demasiado poderosos ni fusionados. Realmente, no se puede decir nada especial sobre el combate, ya que no tienen nada de particular como enemigo. Llegado a este punto, ya conocerás el sistema a seguir, los que deben atacar, a hacerlo como locos, y las curanderas a ocuparse del daño. El monstruo lanza comúnmente Bio, y algunos otros estados molestos, como Virus, pero nada de lo que debas preocuparte, ni ningún ataque propio poderoso. En este caso merece la pena comentar que tengas cuidado con Daga, que tiende a fallar demasiado, y que Eiko prodrá utilizar a Maduin, su invocación más poderosa, que dañará de manera considerable a Meldi Gemini. Muy probablemente, este combate habrá terminado antes de que te des cuenta.



BOSS TAHARKA

Taharka
PV: 29186 **Volador · Nivel 46**
MP: 1776
Objetos: Elixir, Garras de Mithril, Orichalcon

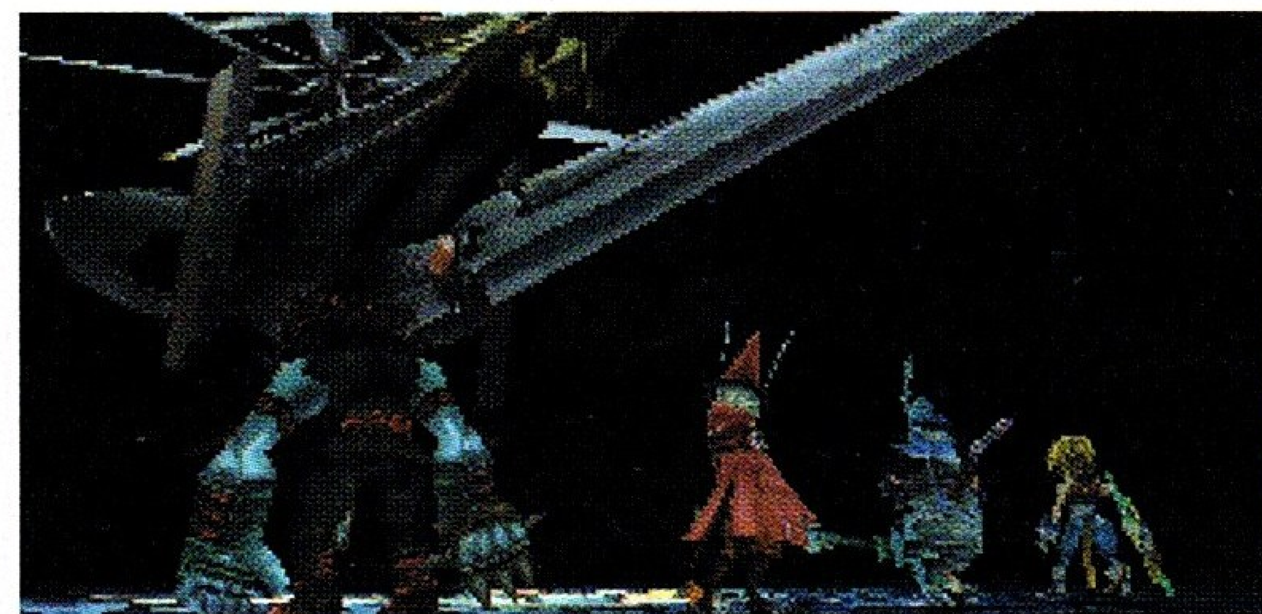
Este combate puede ser duro si te asa en un grupo basado en ataque físicos, ya que el guardian de Terra es especialista en defenderse de éste tipo de ataques. Lo más recomendable es utilizar la magia para ello, ya sea Vivi o las poderosas nuevas invocaciones de Daga y Eiko, Bahamut y Maduin. Daharka se basa principalmente en ataques mágicos, ya que sus golpes físicos no son nada del otro mundo, por lo que utilizar a Carbuncle, o en su caso, lanzar Reflectar con Garnet sería también una buena idea. De todos modos, su resistencia es bastante grande, y es el enemigo con más puntos de vida hasta el momento, por lo que no esperes que sea fácil. Por cierto, recuerda que el efecto de Ipsem no dura en esta habitación, así que asegúrate de equiparte bien antes del combate.

este de la isla. Vé hasta allí y entra en el interior de la espiral de arena (ojo, solo una es la auténtica, el resto te lleva hasta enemigos). De repente, te encontrarás capturado en una habitación extraña, y Kuja te dirá que hagas algo por él o acabará con todos tus amigos. Tras la amenaza, te permitirá que te lleVé a algunos compañeros para traerle la piedra Gulug, aunque a causa de una barrera antimágica que niega dichos poderes en el lugar, es poco recomendable que elijas un grupo con poderes mágicos. Monta en la nave de Kuja, donde Zorn y Thorn te llevarán hasta el Continente Olvidado. Vé hacia el sur por el laberinto de cordilleras hasta que llegues a Oilbert. Primero sube por la escaleras y activa la palanca de la izquierda. Baja las escaleras y entra por la puerta amarilla. Vé activando todas las palancas hasta que estén todas activadas. Dirigete entoces a la puerta azul donde te hablaran de Terra. Vé hacia la derecha de la entrada y baja hasta la base de Oilbert. Para enfrentarte a Ark, lo más importante es protegerte contra el estado de locura, y atacarle con todo lo que tengas.



Poco después, pasarás a controlar a los compañeros que se han quedado atrás, que van a morir a manos de Kuja en unos minutos. Cid, que ha tenido la suerte de quedarse fuera será el encargado de impedirlo. Vé hacia el camino de la derecha y avanza para coger la llave cuando el monstruo esté de espaldas, y en la balanza, pon todas las pesas menos la de madera, lo que te permitirá salvar a tus compañeros. Bueno, ahora viene una parte dura. Resulta que tienes que ir avanzando por el castillo del desierto desconectando todas las gemas del castillo, para conseguir así que el guardián de Kuja sea derrotable. En el primer pasillo enciende la lámpara de la izquierda, que activará la de la izquierda y desconectará la primera gema. En la estatua, vé hacia la derecha, lo que abrirá un puente de luz. Síguelo y desactivarás la segunda piedra. Vuelve y dirígete ahora hacia la izquierda. Enciende las lámparas de manera que se abra la puerta de arriba. Por ella llegarás a la otra parte de la habitación, enciende las dos que te permitirán volver a cruzar, vuelve, y enciende la última de la derecha, y después vuelve a la de la izquierda. Desactivarás un cristal más y podrás seguir. Vé encendiendo todas las lámparas del camino, y desactivarás otro cristal. Cuando llegues a la biblioteca vé encendiendo las lámparas de manera que se vayan abriendo las estanterías, y podrás desactivar otro cristal. Cuando al encender la segunda lámpara escuches el sonido de un mogle, vé hacia la izquieda, pues la pared habrá desaparecido y ahora podras pasar (y grabar de paso). Ahora encontrarás





BOSS
EL GUARDIÁN DE LA TIERRA



El Guardián de la Tierra
PV: 20756 Demonio · Nivel 54
MP: 2234
Objetos: Vengador, Traje de Goma

En este combate te verás obligado a utilizar a Zidane y a Quina como grupo predeterminado, y si no tienes a Quina en un nivel decente, será más bien un duelo uno contra uno, Zidane contra el guardián. Como su nombre indica, es el guardián de la tierra, por lo que suele utilizar ataques de terremoto, así que autelevitación es una habilidad bastante recomendable. Aparte de eso, lanza los tres tipos de conjuros elementales mayores, aunque no causa demasiado daño, la verdad. Lo mejor es utilizar la habilidad de autopoción y auto regeneración, que casi harán innecesario que te cures en todo el combate, y podrás pasarte todo el rato atacando. Muy pronto, conseguirás entrar en trance, y un par de Gran Letal después, el combate habrá acabado. De todos modos, si consigues que Quina sobreviva, úsalo como apoyo, ya sea atacando o curando si se necesita, salvo en el caso de que sea uno de los personajes centrales de tu grupo, en el que solo tienes que seguir la misma estructura defensiva de Zidane, y atacarle todo el rato sin parar.





dos estatuas, una de un demonio y otra de un ángel. Enciende las lamparas de manera que las siluetas se dirijan las dos hacia la izquierda, momento en el que aparecerá una escalera de luz y podrás encender las dos lamparas que te quedan. Vuelve a la biblioteca y abre de nuevo el camino del centro, que te llevará hasta el trono de Kuja y su guardián. Dependiendo de cuantas piedras has desactivado, será más o menos poderoso. Atácale con tus mejores Eliodons y conjuros, ya que pobablemente tendrás a tus guerreros en Oilbert, y acabarás rápidamente con él (aunque si no has desactivado las piedras, puede convertirse en una auténtica pesadilla). Al destruirlo, veremos como Zidane regresa con la piedra Gulug, y Kuja le pide que vaya sólo hasta él. Por suerte, los prisioneros no tardan demasiado en llegar, pero no consiguen evitar que Kuja se haga con la piedra y además secuestre a la pequeña Eiko. Vuelve hasta el lugar donde estaba la embarcación de Kuja y sigue hacia arriba por el camino que bloqueaba el mago negro. Activa la palanca y le perseguirás hasta el continente perdido, el pais del hielo. Vé a la estraña estructura, que no es otra cosa que el monasterio Esto Gaza, y sube hasta el pueblo minero. Alli vé hacia el pozo y baja por la cuerda. Abajo encontrarás



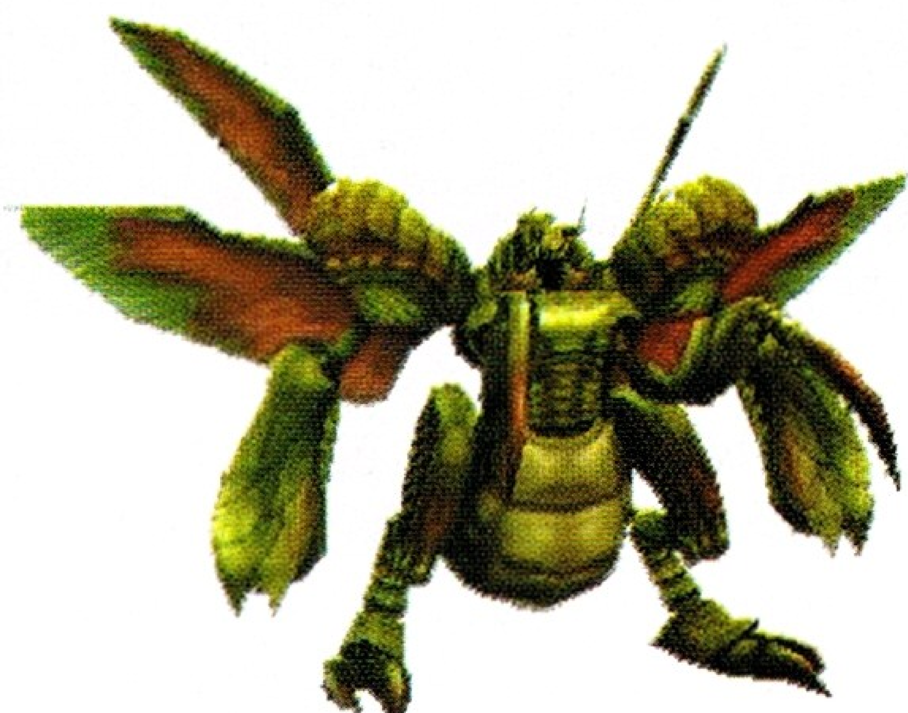
BOSS
AMDUSIAS



Amdusias
PV: 6578 Demonio / Volador · Nivel 42
PM: 1568
Objetos: Poción Hi, Antidoto, Pluma del Fénix, Ether

Aunque no podemos decir que este sea precisamente un enemigo de fase, es otro de esos adversarios a los que debes enfretarte necesariamente, asi que aquí va. Amdusias puede ser un poco difícil, ya que lanza Veneno muy a menudo y al empezar con un sólo personaje, puede ser bastante duro. Recuerda tener en todo momento Auto Regeneración y Auto Poción, y tampoco será tan difícil. Eso sí, cuidado con sus ataques físicos, porque puede llegar a quitar una barbaridad. De todos modos, después de que le hayas atacado un rato, se pondrá a volar, momento en el que Freya aparecerá para ayudar a Zidane, y a los que pronto se les unirá Salamandra. Probablemete, un poco después podrás dar al Amdusias por acabado.

BOSS ABADON



Abadon
PV: 12658 **Insecto / Volador · Nivel 58**
MP: 2479
Objetos: Ornamento, Vacuna, Plumas de Fénix

El segundo combate consecutivo en Pandemonium puede ser facilísimo o excepcionalmente difícil, ya que te obliga a empezar el combate con Steiner y Quina, y si no los has subido de nivel, Abadon puede ser una pesadilla. Tiene ataques en grupo bastante poderosos, capaces de quitar de 1000 a 1500 puntos de vida, lo que puede resultar mortal si no están en un nivel decente. De todos modos, lo único que tienes que hacer es aguantar un poco, ya que pronto aparecerá Zidane. Atácale sin parar y puedes dar por finalizado el combate.

BOSS DRAGÓN CAPARAZÓN



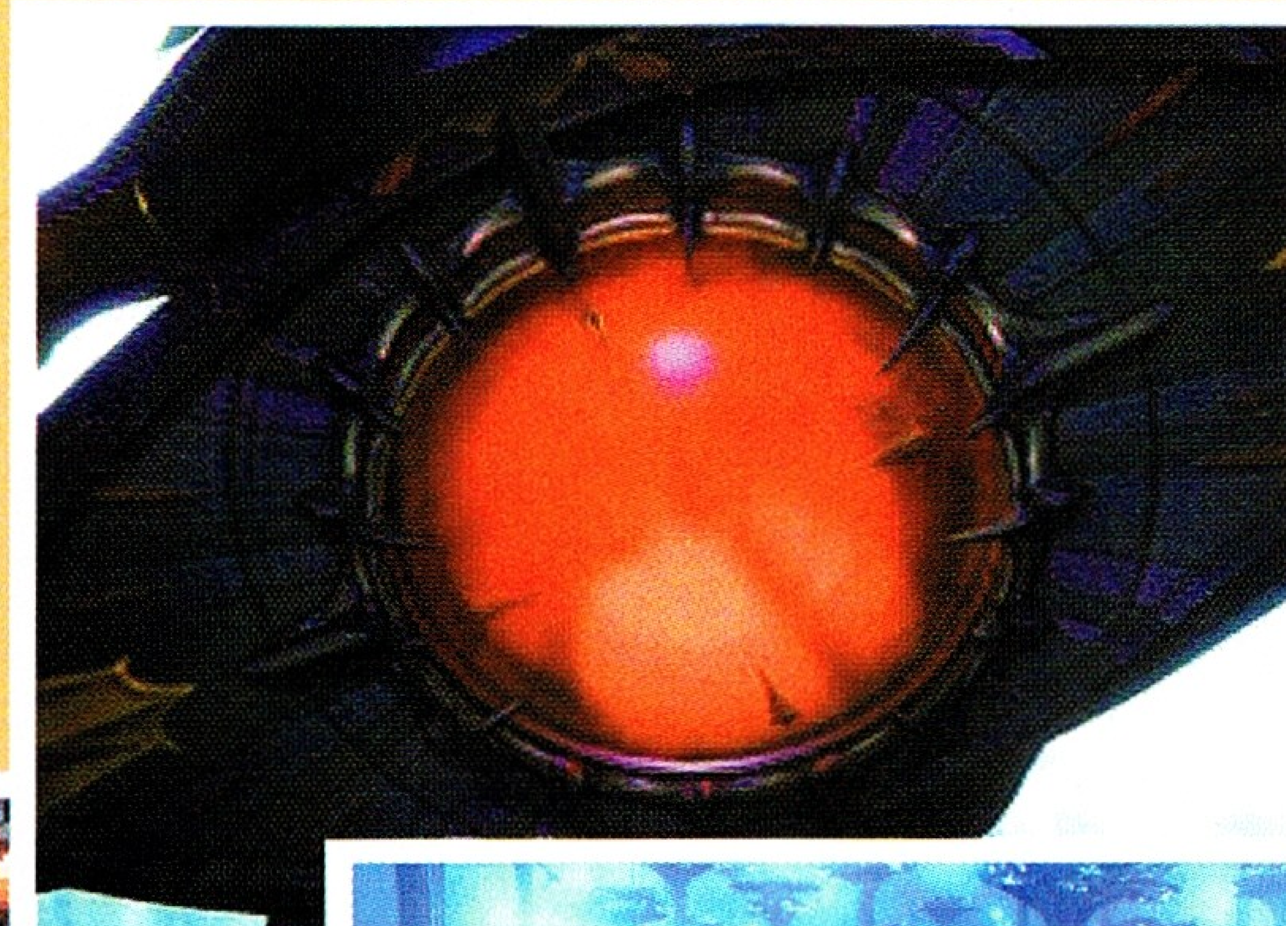
Dragón caparazón
PV: 12661 **Dragón · Nivel 58**
MP: 2482
Objetos: Poción Hi, Vacuna, Tienda, Pluma Fénix

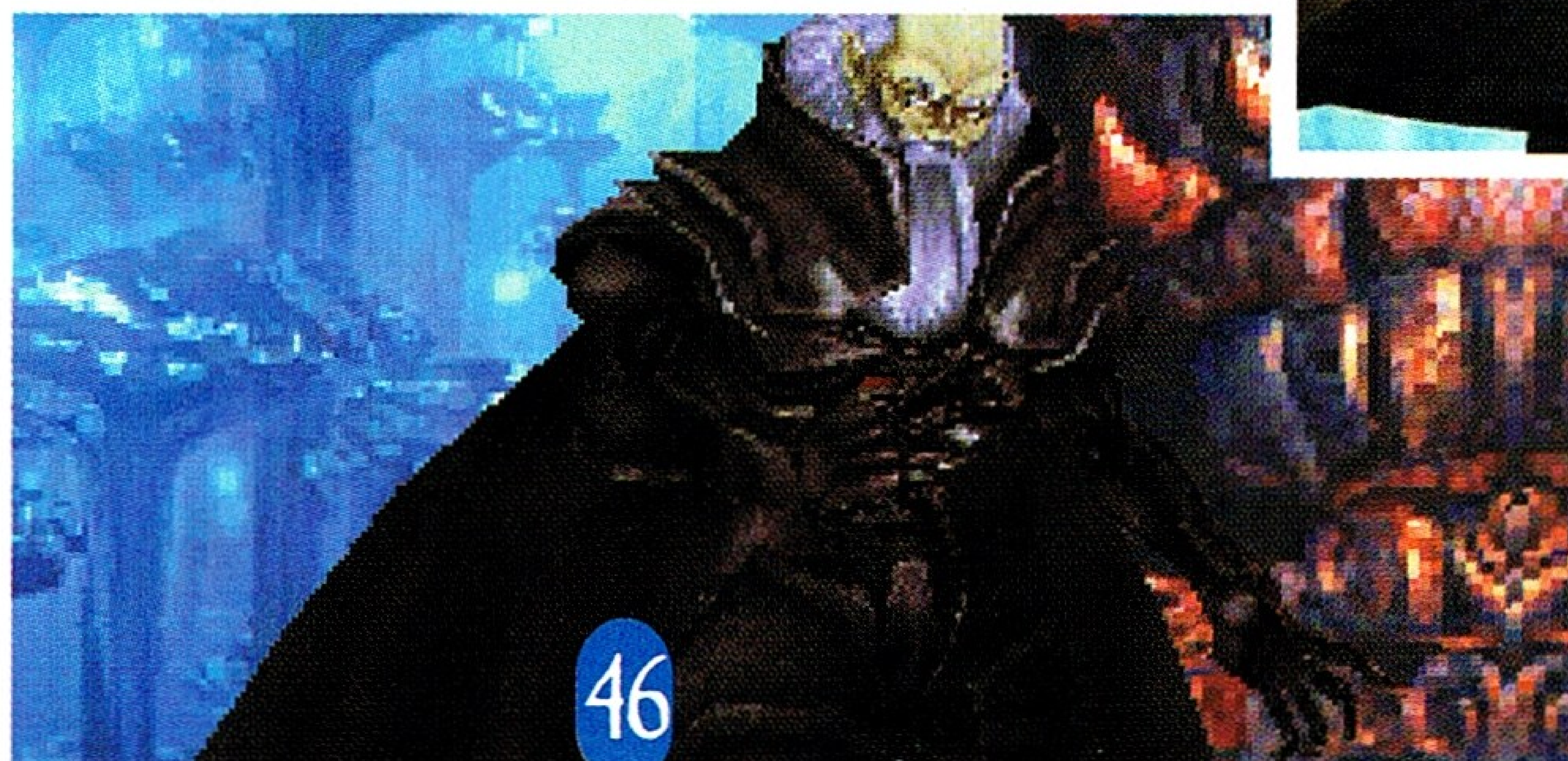
El tercero de los tres combates consecutivos con Zidane es el Dragón caparazón, al que deberás enfrentarte en un principio solo con Zidane. Utilizará conjuros de tierra y atacará físicamente, pero ninguno de los dos hace precisamente demasiado daño. Con Auto regeneración, muy probablemente, no necesitarás ni curarte. Llegado un momento, el Dragón lanzará un ataque que te dejará con un solo punto de vida, Daga aparecerá curándote, y podrás proseguir el combate, que no debe durar mucho más.



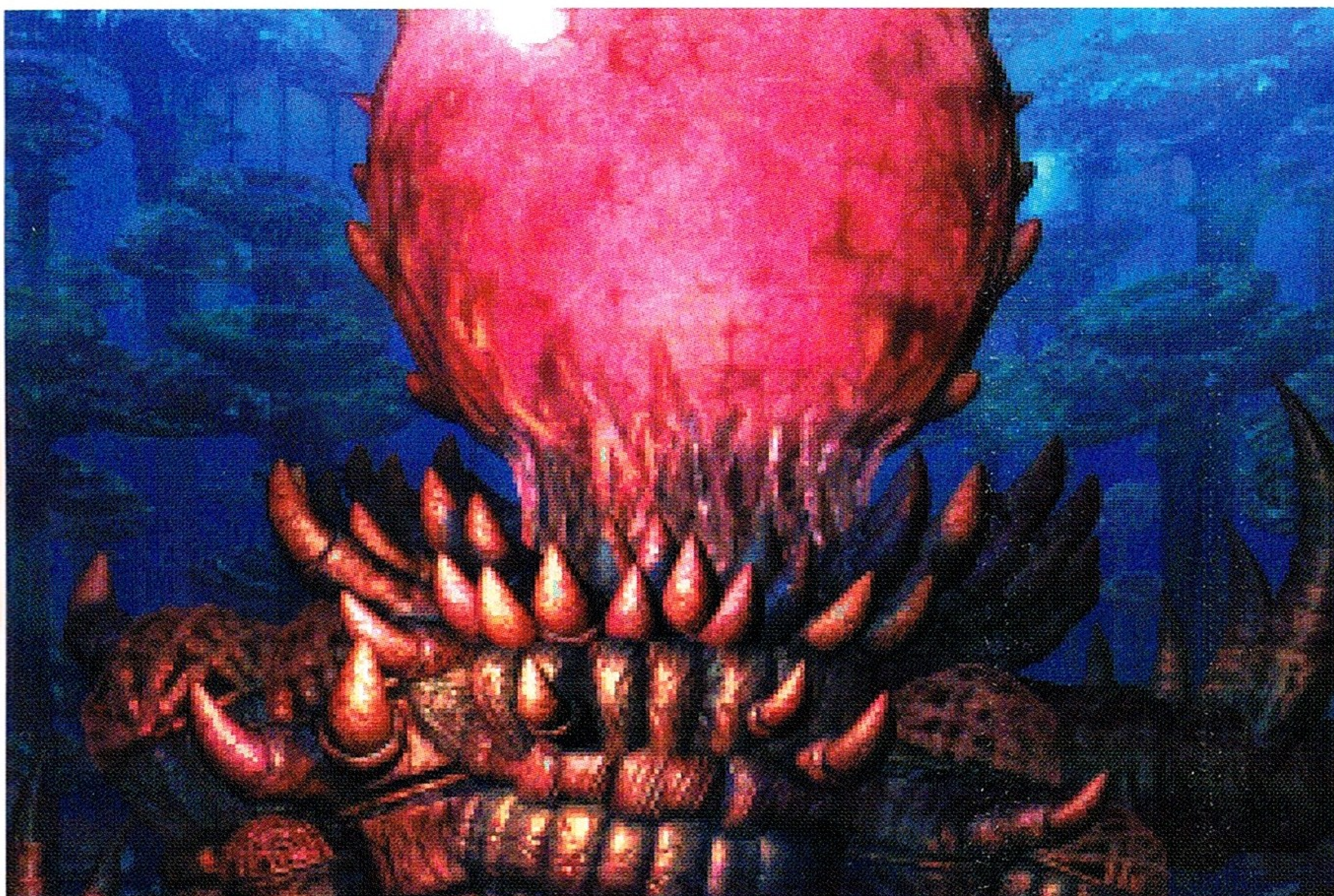


otra palanca. Bájala repetidas veces y la cuerda bajará más. Eso sí, es muy recomendable que antes visites otras partes de la aldea, te enfrentes a los dos dragones rojos, y consigas algunos objetos interesantes. Bueno, una vez abajo, recibirás el ataque de un dragón rojo que será pan comido de vencer. Tas derrotarle y seguir, serás testigo de como Thorn y Zorn estan tratando de extraer los Eliodons del cuerpo de Eiko, con el peligro de matarla. Sin embargo, Mog no permitirá que dañen a su querida amiga, y se revelará como el poderoso Maduin, uno de los mayores Eliodons, con poder sagrado. Al derrotar a los arlequines, Kuja comprenderá el verdadero poder del trance, y desaparecerá tras decirte que los gemelos son realmente dos poderosos demonios. Estos, se fusionarán creando a Meltigemini, a quien deberás enfrentarte y derrotar sin demasiada dificultad. Tras eso descubrirás a Hilda, la mujer de Cid que había sido secuestrada por Kuja, y esta regresará con su marido devolviéndole la forma humana. Mientras Cid empieza a construir su siguiente nave, el grupo se pone a buscar a Daga, que ha desaparecido. Zidane la encontrará finalmente en la tumba de su madre, donde esta decidirá cambiar de apariencia y se corta el pelo. Después, saldrán todos en la nueva aeronave de Cid en busca de Castillo Ipsem. Al parecer, Hilda les contó que Kuja no era de este mundo, sino de un lugar llamado Terra, y el secreto para alcanzar dicho lugar no era otro que el castillo Ipsem. Una vez que llegues allí, veras que el edificio esta invertido. Eso es para representar que las cosas funcionan allí de manera diferente. Equípate con tus armas más débiles para asegurarte de hacer una cantidad de daño decente. De todas formas, nada más llegar, Salamandra dirá que quiere ir por su cuenta. Permítele hacerlo y entra en el interior del castillo. Vé por el piso de abajo, después por la barra y avanza hasta que llegues a una habitación el la que espera Salamadra. Éste afirmará que por fin ha vencido a Zidane y que a partir de este momento se separa de tí. Coge los cuatro cristales elementales y aparecerá un demonio guardián que tratará de detenerte. Acaba con él y al morir te dirá la frase "uno es todos…todos son uno" que interpretarás como que hay que conquistar los cuatros templos que cierran la entrada a Terra a la vez. Al salir del templo, tus compañeros de fuera te dirán que Salamandra aun no ha salido, y Zidane decidirá regresar a por él. Baja por la barra y te lo encontrarás herido. Tras una conversación, decidirá volver a acompañarte donde sea. Regresa a la nave y vé dirigiendote a los templos elementales de Terra. El del fuego esta en el volcán del continente perdido, el de agua en mitad del océano sobre el continente olvidado, el de viento en una cueva debajo de Oilbert, y el de tierra cerca del castillo de Kuja donde la tierra tiembla constantemente. Con el grupo dividido, Zidane acabará teniendo que ir con Quina, así que asegurate de equiparlo correctamente. En los templos, seremos testigos de cómo los guardianes elementales, Malestis, Tiamat, Kraken y Lich tratan de acabar con el grupo, pero solo deberemos combatir contra Lich, con Zidane y Quina. Al derrotarlos y colocar los espejos, se abrirá el camino a Terra a través











de la pequeña isla que se encuentra bajo el continente de hielo. Si tienes cosas por hacer en el mundo, o te quedan cosas por comprobar, este es un buen punto para hacerlo ya que hasta mucho tiempo después no vas a volver a Gaia. Vé a la isla y tras una espectacular secuencia en la que el grupo entra a Terra, Zidane se encontrará con el mismisimo Garland, que se dará cuenta de que Zidane no sabe quién es. Garland se marchará y el grupo se reunirá en el extraño paraje que es Terra. Avanza un poco y verás a una chica idéntica a Zidane, síguela un rato hasta que llegarás a un extraño pueblo. Nada más entrar, verás una nueva animación en la que Daga ve como El Invencible aparece, y pierde el conocimiento. Busca en el pueblo una cama para dejar que Daga descanse, y después examina el pueblo. En uno de los edificios, verás un artilugio extraño con una bolita roja encima, que no es otra cosa que un mogle. Libéralo y además de poder salvar te permitirá comprar armas y objetos de increíble calidad. Vé entonces al laboratorio, que se encuentra bajo la habitación del enorme cristal, y te encontrarás con la misma chica de antes. Esta te dirá que Zidane pertenece a ese lugar, y que es un Genome como ellos. Daga se recuperará un poco, y sintiendo que el hombre al que ama esta en peligro, le pide a Eiko que le busque y le traiga de vuelta. Vé con Eiko hacia la extraña entrada del pueblo, encontrándote si es posible con tantos personajes como puedas, y pasa por la luz. Allí la misma joven te dirá que Zidane ha ido a ver a Garland, y Eiko tratará de advertir al grupo. De vuelta con Zidane, este se encontrará con el Guardian del Tiempo, Garland, que le contará su historia y le dirá que en cierto modo, Kuja y él, ambos Genomes, son hermanos. Cuando Zidane se niegue a seguir el destino que Garland tenía planeado para él, el Guardian del Tiempo le arrebarárá el alma. Zidane despertará poco después, gracias a los recuerdos de sus amigos y especialmente de Daga, pero contrario a su manera normal de ser, no quiere volver a saber nada de sus antiguos compañeros. Zidane irá avanzando por un largo camino enfrentándose a los engendros de Garland, pero siempre habrá algún amigo a su lado que le ayudará. Finalmente, tras haberlos dejado atrás a todos, se enfrentará a un enorme dragón que le dejará con un punto de vida, pero Daga hará aparición entonces curándolo, y derrotando entre los dos al monstruo. Ella le hablará de cómo se siente y cosas por el estilo, hasta que

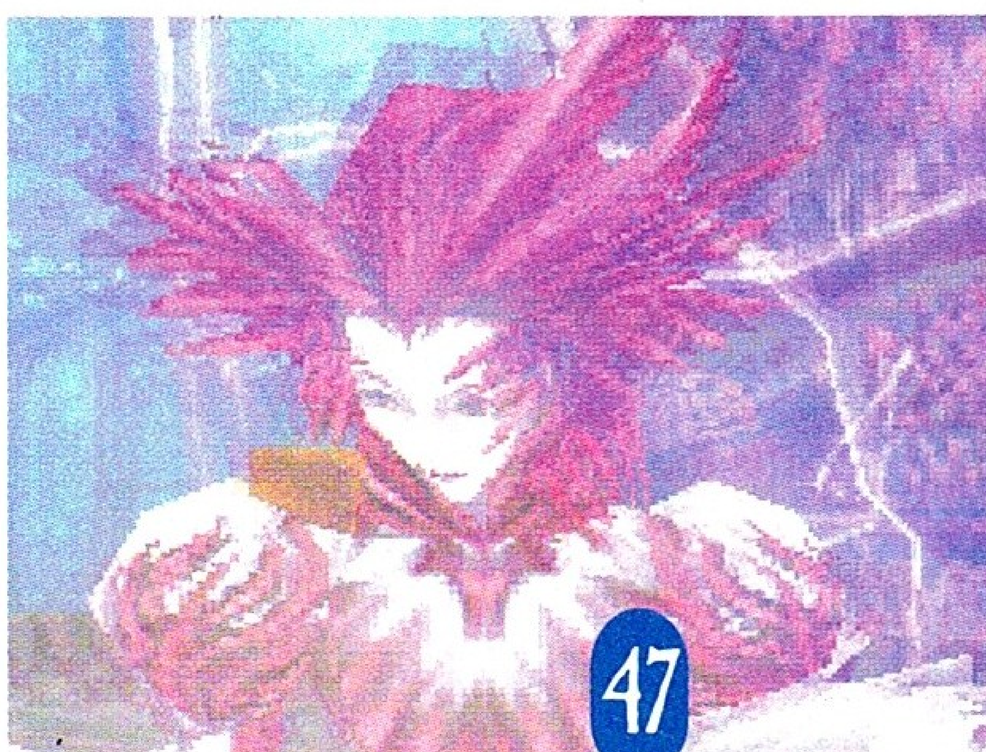
BOSS
DRAGÓN PLATEADO



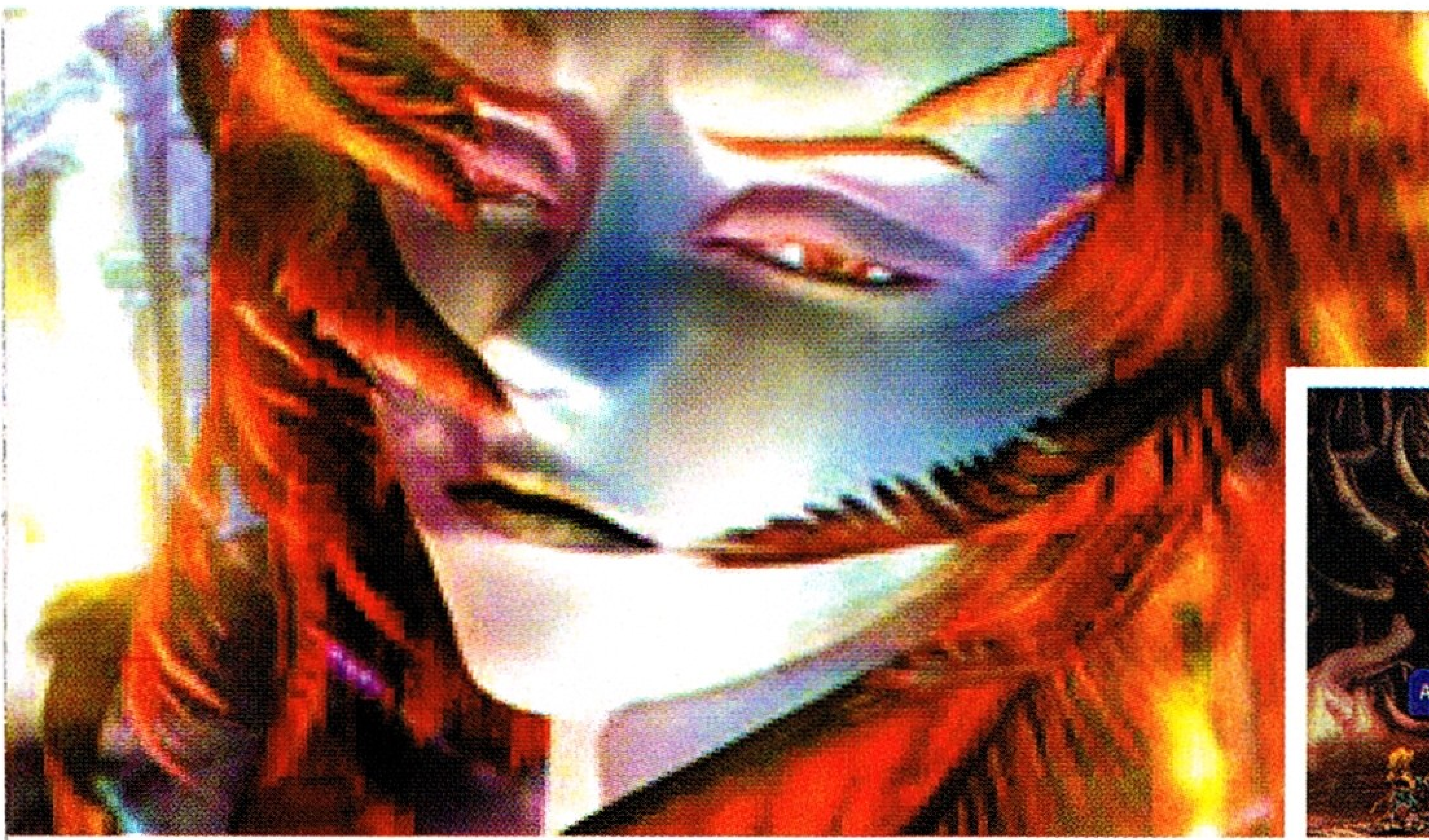
Dragón Plateado
PV: 24055 Dragón / Volador · Nivel 58
MP: 9999
Objetos: Nudillos del Kaiser, Mallas de Dragon, Elixir

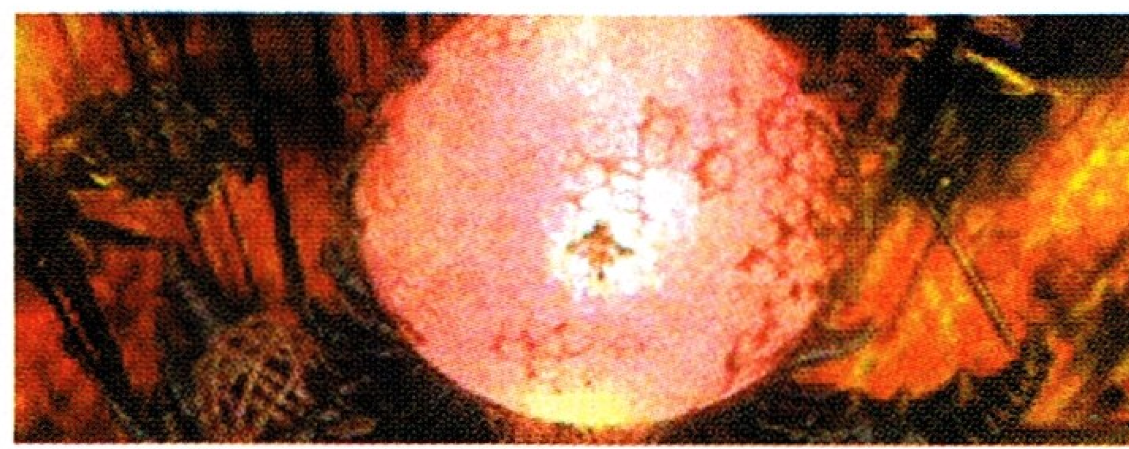
Tu encuentro con el Dragón plateado no es demasidado duro, sino mas bien un precalentamiento para los próximos. El Dragón tiene un par de ataques capaces de afectar a todo el grupo, uno basado en viento de poca intensidad, y un segundo que quitará sobre los 1000 puntos (aunque llegados a esta parte eso no es nada del otro mundo). Trata de tener a todo el grupo con Regeneración, y sigue un poco las tácticas de siempre. Ten a Daga o a Eiko curándote todo el rato, y cuando el grupo esté sano, que lancen a Bahamut o Sagrado sobre la bestia. Vivi a lanzar su conjuro más fuerte, Steiner su mejor técnica... vamos, lo de siempre. Aunque golpea fuerte, no tiene demasiada resistencia, por lo que pronto estará acabado.















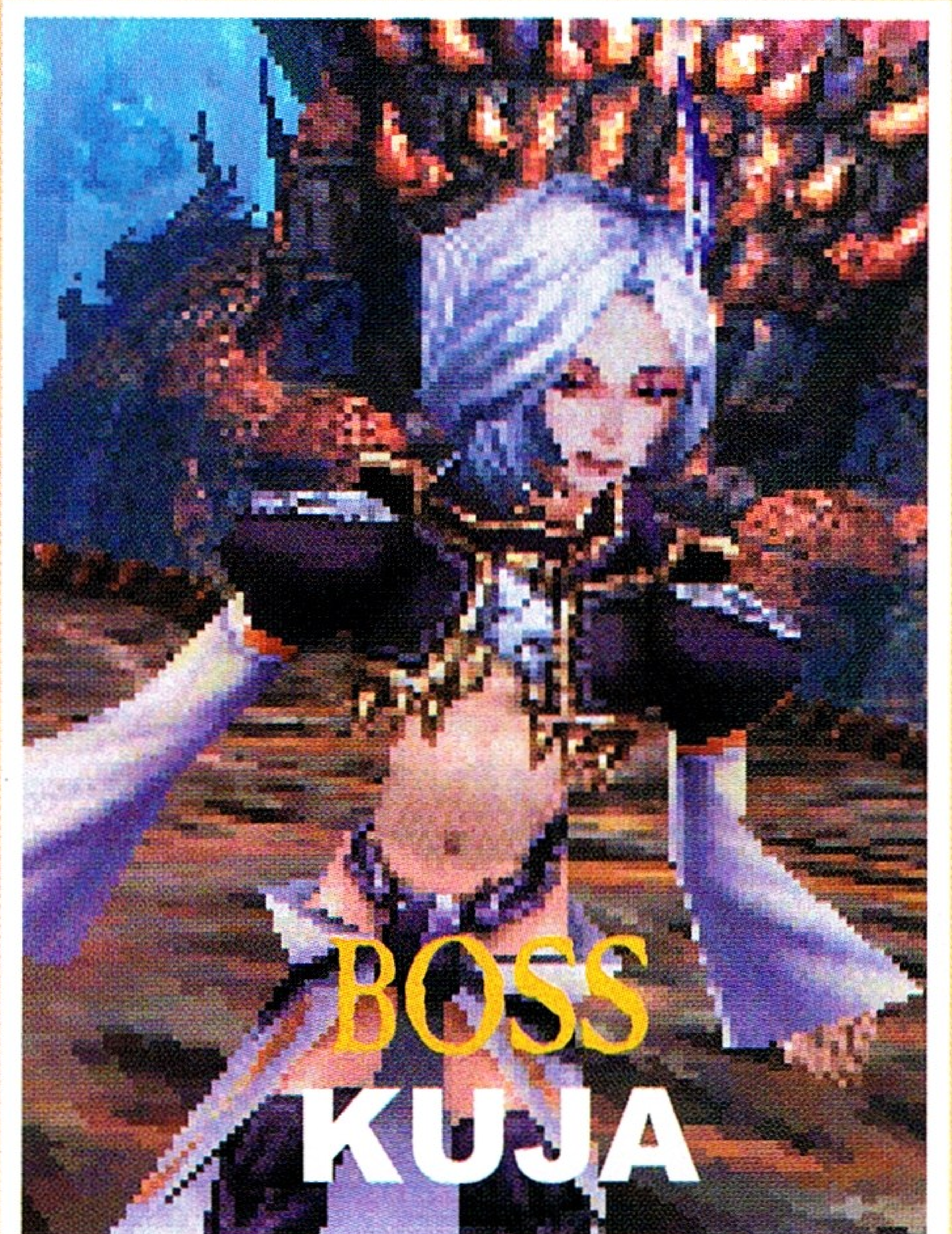
Zidane comprenda que realmente, nunca ha estado solo. Muy probablemente, ésta es una de las mejores partes del juego. Después tienes que retoroceder a encontrarte con el resto del grupo que esperan en la habitación de al lado del trono donde estaba subido Zidane. Una vez que has recuperado a tu grupo, avanza hasta que llegues a una extraña habitación llena de pequeños pilares. Activa la palanca de la parte superior y verás como los pilares se encienden aleatoriamente (aunque de hecho siguen una pauta). Tu objetivo es cruzar la sala sin tocar ningun pilar en menos de treinta segundos, ya que si tocas uno deberás combatir y muy probablemente te quedarás sin tiempo. La siguiente habitación tiene una máquina que controla una plataforma a la derecha. Colócala de manera que la entrada permita a tus personajes subir por ella. Como deberás cambiarla muchas veces, es probable que aparezca el último ATE del juego que dividirá al grupo, pudiendo controlar con la parte que se queda atrás la plataforma en todo momento. Una vez arriba, teletranspórtate hasta llegar al lugar en el que esta el mogle y graba, porque estás a punto de meterte en el combate final del CD. Alli te encontrarás cara a cara con Garland, que enviará a uno de sus dragones plateados a destruirte. Como enemigo no es nada fácil, especialmente gracias a su resistencia, pero tampoco es demasiado difícil. Después, tu enemigo será el mismísimo Garland. Es duro, especialmente con conjuros, pero tampoco es ningún enemigo imposible. No hay ninguna táctica especial contra él, solo atacarle y curarte. Cuando todo parece haber terminado, de los cielos descenderá Kuja, que tras hacerse con el poder de El Invencible, ha absorbido el podre de todas las almas en él. El combate se parecerá mucho al que acabas de hacer contra Garland, y aunque aguanta más daño que éste, no es tan peligroso. Por desgracia, cuando estás a punto de derrotarle, Kuja entra en trance, gracias al poder casi infinito que le han proporcionado las almas, y utilizando el conjuro Ultima, derrota fácilmente al grupo entero. Tras eso, lanza a Garland al vacío y se declara señor de ambos mundos, aunque su victoria sería corta. En su último aliento, Garland le explica a Kuja que lo hizo con un tiempo de vida muy corto para que Zidane lo sustituyera, y que por mucho poder que tuviese, no viviría mucho. Kuja, aterrado y encontrar justo lo que le pasa, decide que no permitiría que el mundo siguiese existiendo sin él, asi que en otra impresionane secuencia, se eleva entre los cielos como un dios y destruye Terra. Zidane y Daga salvan a tantos Genomes como pueden y todos huyen en El Invencible, regresando a Gaia. Finalmente, todo parece haber acabado....hasta que Steiner avisa a Zidane de que la niebla del árbol de Lifa ha regresado...

BOSS GARLAND



Garland
PV: 40728 **Humano · Nivel 62**
MP: 9999
Objetos: Botas de Combate, Uniforme de Ninja, Uniforme Oscuro

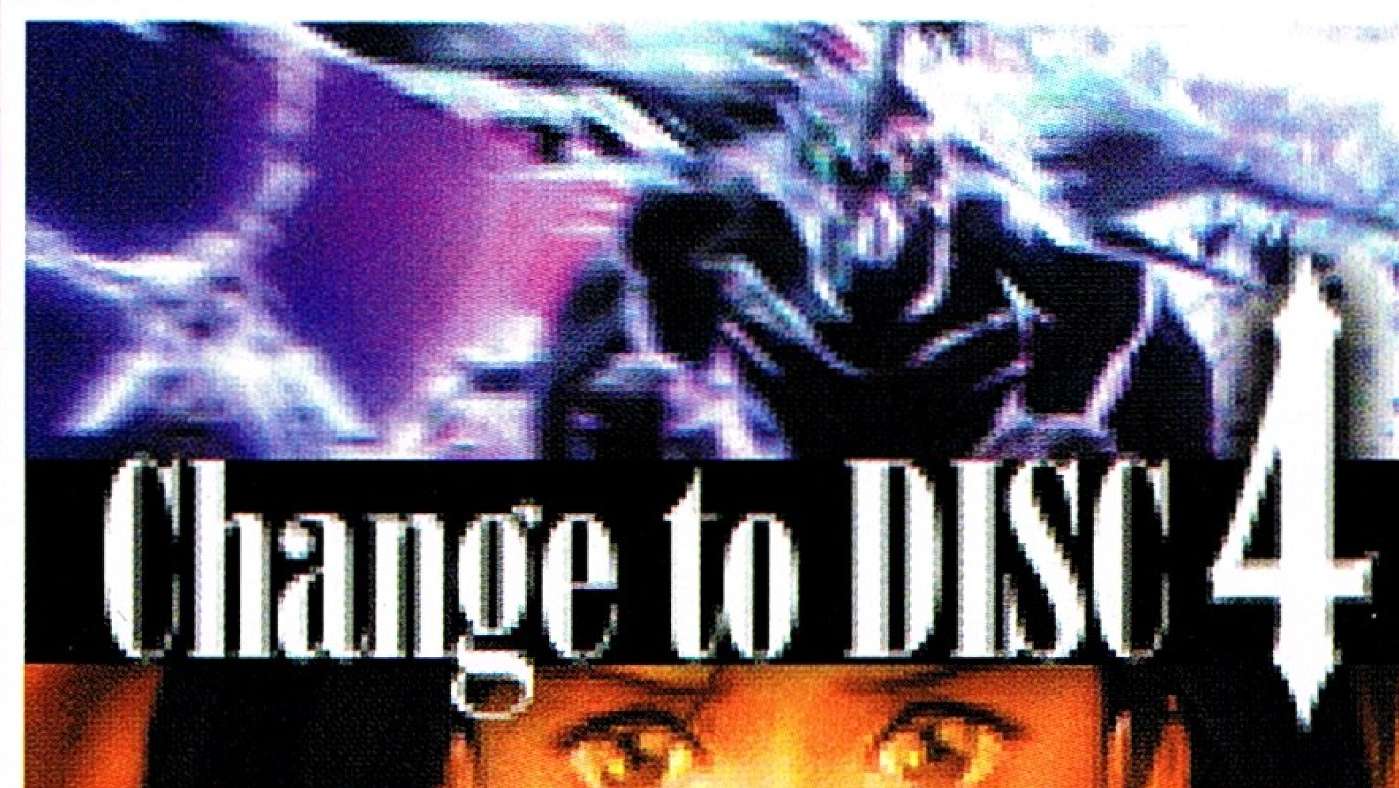
Garland es un enemigo difícil, pero no especialmente duro. Tiene un enorme aguante a causa de sus puntos de vida, pero ninguno de sus ataques son especialmente duros. A pesar de que tiene una amplia gama de ataques, todos vienen a hacer exactamente lo mismo, que es quitar unos 1500 puntos de vida por impacto. El mayor problema que te puede causar Garland es que de vez en cuando le da por lanzar el conjuro de Stop, y en ocasiones lo hace demasiado a menudo. Salvo por eso, no debería costarte demasiado acabar con él. Pero prepárate, que esto no se ha acabado...



Kuja
PV: 42382 **Humano · Nivel 63**
MP: 9999
Objetos: Ropas blancas, Remedio

Finalmente el esperado combate contra Kuja esta aquí. Realmente, Kuja actúa exactamente igual que lo hace Garland, solo que con diferentes conjuros. Principalmente lanzará Trueno 3 sobre el grupo y conjuros de Gravedad, pero ninguno es especialmente problemático. Haz exactamente lo mismo que contra Garland y prepárate para el increíble desenlace del combate y la fantástica animación de a continuación.

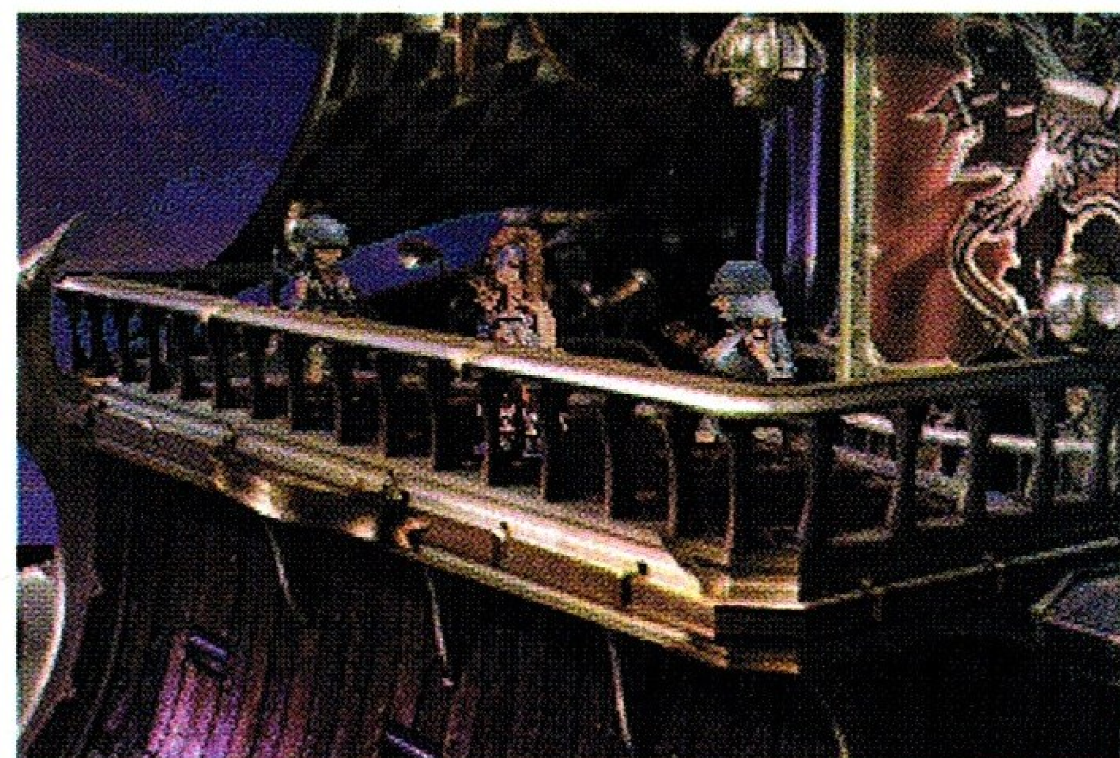




CD 4



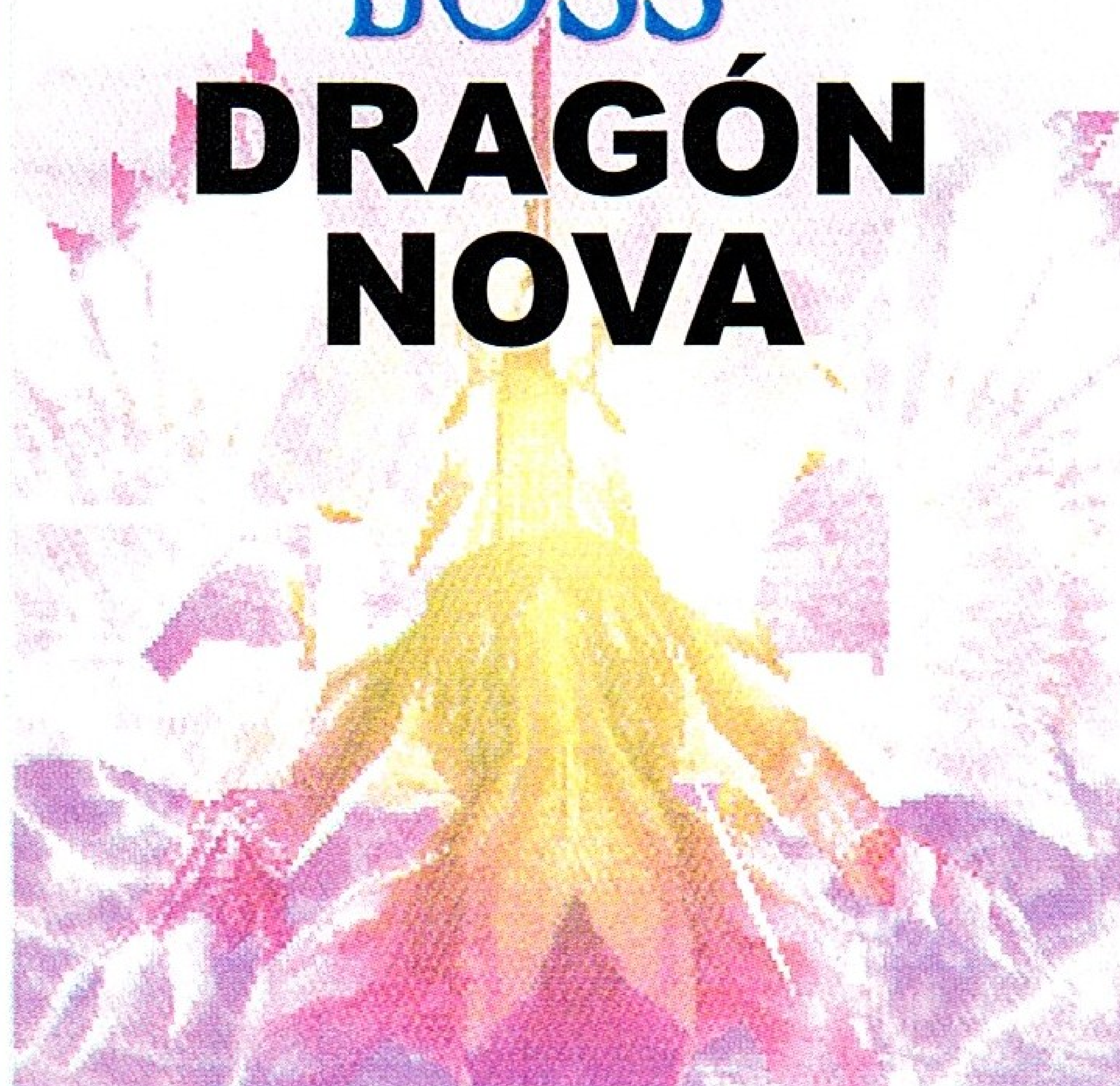




El último CD comienza en la aldea de los magos negros, donde Zidane ha decidido que deberían vivir los Genomes. La adaptación es difícil, pero parece que ambos podrán comprenderse muy bien, ya que en cierta manera son muy parecidos. Ahora tienes libertad absoluta para que, una vez con el control de El Invencible, realices todas las subtramas del juego y acabes cualquier cosa que no hayas completado. Finalmente, cuando creas que estas preparado, dirígete al árbol de Lifa donde el enemigo final te espera. Como es costumbre, veras una impresionante animación en la que un ejercito de dragones plateados salen del árbol para defender a su señor, tras la que acabarás combatiendo con el dragón plateado de Kuja, ahora con sus poderes incrementados por su amo. La verdad es que es un principio duro, ya que no solo aguanta mucho, sino que además tiene ataques capaz de hacer mucho daño a todos tus personajes. Una vez derrotado, accederás a Memoria, un mundo construido por la acumulación de recuerdos. Garland, ahora solo un espíritu, guiará a Zidane a lo largo del camino, hablándole del inicio del mundo y cosas por el estilo. Por desgracia las cosas no van a ser fáciles, y en el transcurso de nuestro viaje por M1emoria, deberemos enfrentarnos a los cuatro guardianes de los elementos de Terra. La primera será Malestis, señora del fuego, y sin duda la mas carismática de los cuatro. Cuando continúes tras derrotarla un poco mas, veras reproducido el momento en el que Bahamuth ataco Alexandria, aunque solo los que estuvieron presentes en ese momento serán capaces de recordarlo. Pero lo mas extraño es que muy poco después, Daga recordará una escena de



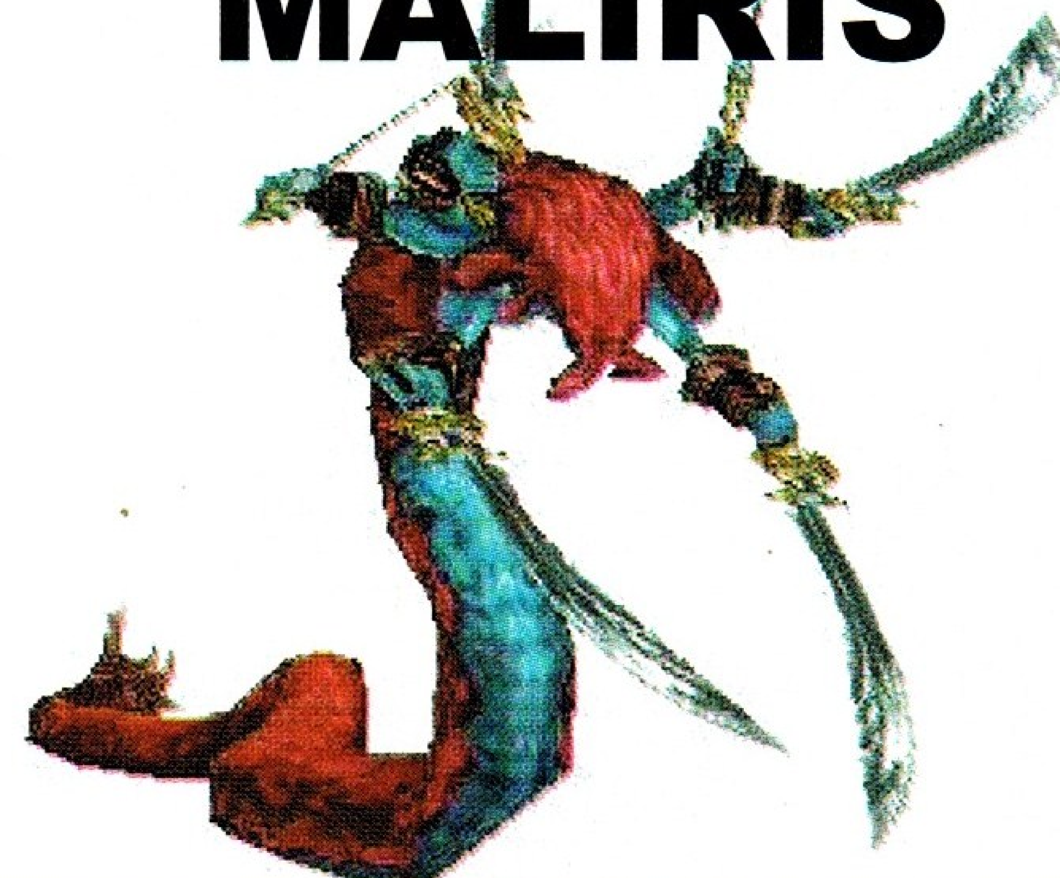
BOSS DRAGÓN NOVA



Dragón Nova
PV: 54940 Dragón / Volador · Nivel 67
PM: 9999
Objetos: Remedio, Gran armadura, Muñequera del dragón

El primer enemigo de la mazmorra final es bastante duro para comenzar. El Dragón Nova, una especie de versión mejorada de los Dragones Plateados, y la mejora es considerable. El Dragón Nova tiene un par de ataques de grupo realmente demoledores, capaces de dejar destrozados a todos tus personajes. Adicionalmente suele contraatacar físicamente ante algunos ataques, pero no es el mayor de tus problemas. De todos modos, de nuevo la habilidad de Auto Regeneración puede ser tu mejor amiga, especialmente si la unes a la de Auto poción, ya que mientras tus personajes pierden el tiempo con las pociones, siguen además regenerando. Otra buena idea consiste en lanzar alguna invocación, especialmente con la habilidad Potenciar, ya que mientras el Eliodon aparece, suele darte tiempo de sobra para haber recuperado todos tus puntos de vida regenerando. De todos modos, cúrate siempre que lo necesites y ten un mínimo de dos personajes ofensivos atacando en todo momento, ya que la resistencia de Nova es bastante elevada.

BOSS MALIRIS



Maliris
PV: 59497 Demonio · Nivel 72
PM: 3381
Objetos: Armadura de Genji, Espada última, Espada Masamune

Maliris o Kary en la versión japonesa, es la guardiana del fuego, la primera de los cuatro señores elementales de Terra. Naturalmente, es fuerte contra fuego, y los conjuros de Hielo y Agua le causan especialmente daño. Tiene un ataque poderoso de Fuego, aunque principalmente ataca físicamente más que cualquier otra cosa. Tiene también la costumbre de lanzarse Reflectar, así que ten cuidado con los conjuros de Vivi o el Sagrado de Eiko. Pero lo que sin duda más llegará a molestarte de ella es su Bomba Mostaza, un conjuro que hace que, si tu personaje ejecuta una acción, muera instantáneamente. No hay ninguna táctica especial contra ella, simplemente la rutina de costumbre a la que ya estarás acostumbrado si ya has llegado hasta aquí. Eso sí, hay un par de cosas que hay que decir de ella. La primera es que tiene objetos realmente buenos que merece la pena robar, así que no te lo pienses mucho en dedicarle un poco de tiempo con Zidane porque te saldra fructífero. La segunda cosa es que cuando finalmente la mates, Malestis lanzará un ataque especial sobre todo el grupo que quitará un poco más de 2000 puntos de vida al grupo, así que asegúrate de tenerlos a todos en buen estado antes de dar el golpe final, o el combate acabará en tablas (aunque tú estaras muerto de todos modos ^_^).

BOSS TIAMAT



Tiamat
PV: 59494 **Dragón · Nivel 72**
PM: 3381
Objetos: Espada sangrienta, Botas de plumas, Gran Yelmo

Tiamat es, como mínimo, el más molesto de los cuatro guardianes. Tiene la gama de ataques más variada, y desde luego son problemáticos. Primero de todos, tiene tres tipos distintos de drenajes, el clásico de puntos de vida, uno que roba fuerza debilitando los ataques físicos, y otro que hace lo mismo con los mágicos. Tiene un ataque físico, llamado garra silenciosa que, además de quitar una cantidad más que decente de puntos de vida, causa estado de silencio, además del clásico ataque de viento Tornado. Pero sin duda el ataque más poderoso y casi mortal de Tiamat es uno que introduce a todos tus personajes en estado de Calor (ya sabes, ese que si después haces cualquier acción el personaje muere automáticamente). Así pues, ten a tus personajes protegidos contra clor en este combate, o de lo contrario asegúrate de atacar siempre después de que Tiamat haya actuado, o puedes encontrarte con que has dado órdenes al grupo entero, se encuentra de pronto en calor, y tienes a todos destrozados. Salvo eso, cúrate y ataca, no hay mucho más que decir.

BOSS KRAKEN



Kraken
PV: 59496 **Demonio · Nivel 72**
PM: 3380
Objetos: Yelmo de Genji, Bastón de mago, Ropa de glotón

Lo primero que debes saber sobre Kraken es que está dividido en tres partes, su cuerpo central, y dos tentáculos que le apoyan. Kraken no es ni de lejos tan complicado como los dos anteriores guardianes, y al ser el señor del agua, su debilidad natural serán los conjuros de Fuego. Si puedes, equípate correctamente con objetos que nulifiquen o absorban daño de agua, y tendrás más de la mitad del combate ganado. Aparte de Congelar, Kraken no lanza estados, y se basa más bien en ataques de agua y hielo, tanto a un único personaje como al grupo entero. Destruir sus dos extremidades hará que deje de lanzar estos conjuros, pero hará que lance ataques físicos que, aunque solo afectan a un personaje, son mucho más poderosos que cualquiera de sus magias.



su niñez, pero Zidane será capaz de verlo también. No entendiendo la razón, pedirá explicaciones a Garland, pero este no responderá. Conforme vayas avanzando, los otros guardianes, Tiamat, Kraken y Cadáver harán acto de presencia consecutivamente, y deberemos vencerlos a todos. Una vez que los cuatro estén derrotados, llegarás al espacio, y Garland, antes de desaparecer, te pedirá que protejas la forma originaria de toda vida, el cristal, de la ambición de Kuja. El cristal es el principio del universo, del que toda vida o existencia tomaron forma. Kuja, lleno de ira por su inminente muerte, pretende destruirlo para acabar así con toda la existencia. Serás trasportado al mundo del cristal, la parte final de Memoria. Avanza por el escenario final teniendo mucho cuidado con los encuentros, ya que te enfrentarás a cualquiera de los cuatro guardianes como enemigos comunes. Al final, verás a Kuja ante el cristal, preparándose para destruirlo, y asegurarse así de que nada exista después de que él muera. Lanzará contra ti a la bestia más poderosa del mundo, a la que deberás enfrentarte. Empezará el combate lanzándote un Meteorito, que te dejará bastante tocado, pero después se convierte en un enemigo más, con más resistencia de lo habitual. Después, llega el combate difícil, ya que el propio Kuja se enfrentará a ti. Su velocidad, sumada a la potencia de los conjuros, le hacen un enemigo realmente aterrador. Tras un combate muy difícil, finalmente, al verse derrotado, Kuja volverá a usar su conjuro Ultima sobre el cristal, dañándolo y absorbiendo a todo el mundo a un lugar desconocido. Allí, la nada universal, el Eliodon definitivo al que tanto Garland como los convocadores de Madain Sari temieron, despierta en respuesta a la llamada de Kuja. Promete un mundo sin dolor, sin miedo ni sufrimiento, un mundo de nada. El vacío existencial. Y los únicos capaces de detener al ser conocido como Las Tinieblas de la Eternidad es Zidane y sus compañeros...



BOSS CADAVER



Cadáver
PV: 58554 **Demonio · Nivel 71**
PM: 9999
Objetos: Guantes Genji, Flauta de Sirena, Ropa Negra

El cuarto de los cuatro guardianes es también el más poderoso de todos, y junto a Tiamat, el que más problemas te dará. Aunque es el señor de la tierra, solo tiene un par de conjuros de terremoto (ante lo que la habilidad de Auto Flotar te puede venir muy bien). Su principal capacidad consiste en lanzar conjuros de Muerte y Condena, lo que puede llegar a ser un verdadero incordio para el grupo. Cadáver empezará la lucha lanzando un conjuro de Muerte, lo que probablemente hará que pierdas un personaje nada más empezar. Resucítalo enseguida y prepárate porque esto no es lo peor. Otro tipo de muerte que lanza sobre el grupo es el mismo Muerte de Nivel 5, por lo que asegúrate de no tener a todos tus personajes en múltiplos de cinco. Para acabar, por si fuera poco, también lanza Stops, por lo que asegúrate de tener Locomoción equipada. Prepárate para estar todo el rato resucitando a la gente, y atacándole en todo momento. Si has vencido a los otros guardianes, también tendrás que poder con éste.





MIRADA MORTAL



Mirada Mortal
PV: 55535 Demonio / Insecto / Volador · Nivel 74
PM: 9999
Objetos: Elixir, Campana negra, Garras de duelo

Este demonio que ya hacía su aparición en el Final Fantasy VI es el perro guardián de Kuja. Por suerte no es excepcionalmente difícil, aunque sus golpes son bastante duros. Empezará el combate lanzando el conjuro Meteorito, que dejará a tu grupo destrozado ya que quita de 2000 a 3000 puntos de vida, aunque por suerte, no lo usará más. Preocúpate de sus ataques físicos, que son bastante demoledores, al igual que del conjuro Muerte de Nivel 5, que también está en su arsenal. Salvo por eso, no es un enemigo demasiado difícil, y si sigues curándote en todo momento, y atacándole sin parar, puedes estar seguro de que acabarás con él.

BOSS
TRANCE KUJA



Trance Kuja
PV: 55535 Humano / Volador · Nivel 76
PM: 9999
Objetos: Ether, Ropa blanca, Anillo de la resurrección

La confrontación final contra Kuja ha llegado, aunque por suerte, no es tan difícil como cabe esperar. Su único conjuro propio es la Descarga de Estrellas, aunque también lanza Sagrado, Cura 3 y otros conjuros problemáticos. Por suerte nunca lanza conjuros de estados, por lo que tu única preocupación consiste en curarte todo el rato y atacarle. No obstante, si tiene un contrataque problemático, que consiste en que si antes de que realice una acción, le atacas en más de una ocasión, lanzará automáticamente un conjuro, ya sea de curación o de ataque (dándote la sensación de que tiene doble magia). Salvo por eso, Trance Kuja es un enemigo difícil, pero no te costará especialmente. Prepárate ahora para el auténtico combate final...

FINAL BOSS
TINIEBLAS DE LA ETERNIDAD





Las Tinieblas de la Eternidad
PV: 54100
PM: 9999
Objetos: Elixir

Este ser, que representa la inexistecia, la nada absoluta, será el enemigo final al que nos deberemos enfrentar. Lo primero que debemos hacer es protegernos especialmente contra estados, aunque ya luego explicaré por qué. Las Tinieblas de la Eternidad, llamado sencillamente Necrom en la versión americana del juego, es realmente un enemigo difícil de vencer, aunque se debe más a la suerte que al poder de tu grupo. En un principio, Las Tinieblas de la Eternidad tiene una serie de conjuros simples de nivel 3, que no deberían ser muy problemáticas para tu Grupo. También suele lanzarse Protección y Escudo, lo que le hace bastante invulnerable a ataques físicos. Nada de esto parece impresionante, pero ahora es cuando llegamos a las palabras mayores. El vacío infinito tiene un conjuro llamado la Gran Cruz, que lanza al azar una serie de estados sobre tus personajes a la cual más mortales. Estamos diciendo que es capaz de lanzar Muerte, Condena, Calor, Stop, Congelar, Zombie, Berserker, Locura o Mini sobre tus personajes, y hablo de todos a la vez. Es muy posible que después de recibir la Gran Cruz, todo tu grupo quede paralizado, o sencillamente muera, sin importar demasiado el nivel de poder de tus personajes. Esa es la razón por la que debes protegerte de los estados más mortales, aunque sorprendentemente a veces cuelan aunque estés protegido. Si consigues sobrevivir al conjuro, es decir, que tienes personajes que aun pueden realizar acciones, trata de recuperarte tan rápido como puedas, sin que deba importarte gastar todos los elixires o remedios que tengas. La razón es que después de haber lanzado La Gran Cruz, Las Tinieblas de la Eternidad siempre utiliza su segundo conjuro más poderoso, el Anillo de Neutrones, que es capaz de causar de 3000 a 4000 puntos de daño, en un grupo probablemente afectado por muchos estados. Si sobrevives a la combinación, cúrate y recupérate tan rápido como puedas y sigue atacándole con tus mejores conjuros, ya que si le das un rato volverá a repetir ambos conjuros con los mismos efectos devastadores. Las dos ventajas que debes aprovechar están claras: Primero, salvo esos conjuros, Las Tinieblas de la Eternidad no es especialmente difícil, así que puedes dedicarte a atacarle con todo lo que tengas antes o después de que te los lance, sin la necesidad de curarte demasiado. Segundo, para ser un enemigo final, su resistencia no es exagerada, por lo que si atacas con lo mejor que tengas, es muy probable que no le dé tiempo a usar La Gran Cruz, o a lo sumo usarla una vez. De todos modos, es bastante difícil, ya que la suerte es un factor importante de su derrota. Hazlo, estás a punto de terminarte el mejor de todos los Final Fantasy.

SECRETOS OCULTOS

SALTAR A LA CUERDA



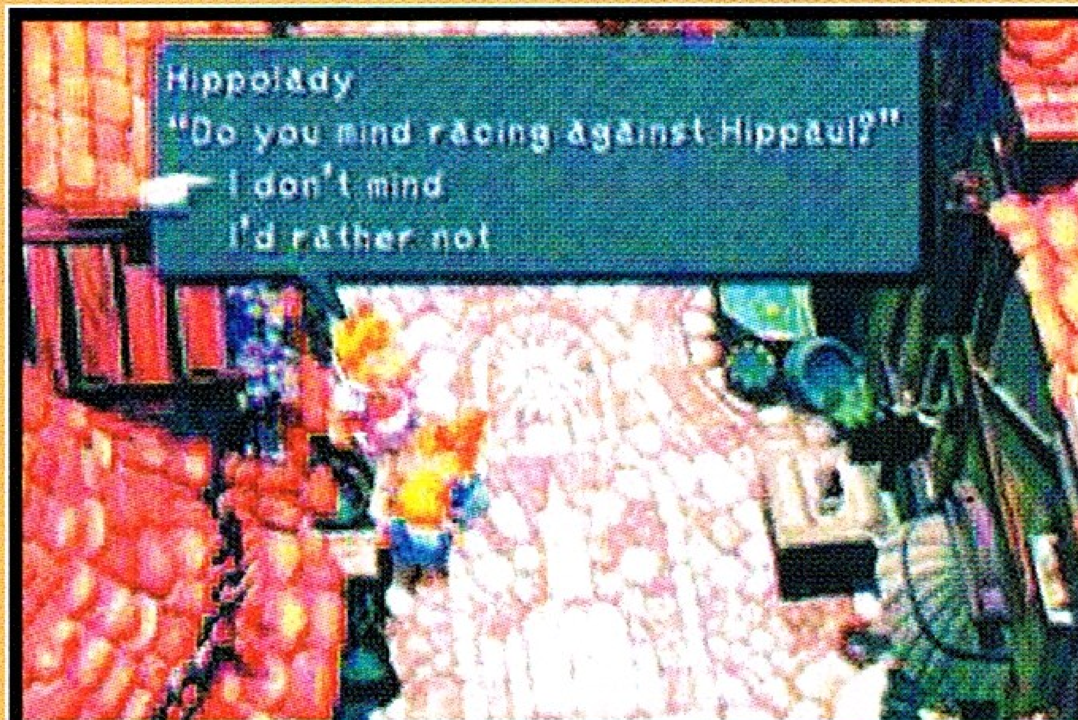
El primer minijuego del Final Fantasy IX se encuentra en el mismo principio del primer disco. Cuando, nada más empezar, tomas el control de Vivi, encontrarás en la plaza de Alexandria a un grupo de niñas que están jugando a la comba. Si hablas con ellas te preguntarán si quieres participar, acepta y prepárate para saltar. El objetivo del juego es muy simple, darle al botón de acción cada vez que aparezca el símbolo de "!" sobre la cabeza de Vivi para que salte. El truco consiste en memorizar la velocidad del salto y darle cíclicamente, aunque por desgracia la velocidad de la cuerda varía según cuantas veces hayas saltado. La velocidad se incrementa tras 20 saltos, después a los 50, a los 100, a los 200 y finalmente a los 300. Según el número de saltos que hayas obtenido, las chicas te recompensarán con uno u otro objeto. Principalmente son en su mayoría cartas, pero te vienen muy bien si te gusta el Tetra, ya que son bastante buenas. La última recompensa, el Rey del salto a la comba , es un objeto clave. A continuación está la lista de lo que puedes ganar en el juego:

20 saltos: 10 Gil
50 saltos: Carta de Cacatúa
100 saltos: Carta de Genji
200 saltos: Carta de Alexandria
300 saltos: Carta de la Raqueta del Tigre
1000 saltos: Rey del salto a la comba

Tras el primer CD, no podrás volver a jugar a la comba hasta el tercero, aunque las chicas habrán cambiado de lugar su juego y esperarán en la torre del campanario. El juego es exactamente igual, pero solo podrás participar si llevas a Vivi o Eiko en el grupo.



CORRER CON HIPPAUL



Este segundo minijuego solo puede puede jugarse en el principio del tercer CD, durante el corto período en el que controlas a Vivi en Alexandria. Si te diriges a la calle junto a la entrada de la ciudad, encontrarás una mujer hipopótamo y su hijo. Habla con ella y te pedirá que juegues a las carreras con su hijo para que pierda peso. El juego en sí consiste en pulsar en secuencia los botones de círculo y cuadrado, y según la velocidad a la que le des intermitentemente, aumentarás tu movimiento. Continúa jugando contra él y su nivel de corredor ira subiendo, por lo que cada vez será más difícil ganarle. Cuando le derrotes, su madre te recompensará con distintos objetos según el nivel que tenga su hijo. El objeto de nivel 80, último que su madre te dará, es un objeto clave. A continuación esta la lista de lo que puedes ganar en el juego:

Nivel 10: Carta de Wyerd
Nivel 20: Carta de Gusano Carroñero
Nivel 30: Carta de Tantarian
Nivel 40: Carta de Brazos Fuertes
Nivel 50: Carta de Lazos
Nivel 60: Carta de Dragón Nova
Nivel 70: Carta de Genji
Nivel 80: Reina Atleta

LAS NUECES KUPO



¿Recuerdas esa pareja de mogles que estaban en la gruta de Gizamaluke? El padre, Moguta, es un auténtico fanático de las nueces Kupo, y si regresas allí en el segundo o tercer CD y le das alguna nuez te recompensará con objetos al azar. En el cuarto disco, el objeto que te regalará será una Camiseta Aloha, que completará las siete que puedes conseguir buscando tesoros con Choco. La manera de conseguir nueces Kupo es muy simple, ya que es la recompensa que suelen darte los moogles cada vez que entregas una carta a otro.



APOSTAR CON LOS HERMANOS NERO

Este juego toma posición justamente detrás del anterior. Cuando Vivi pasa el control a Zidane, dirígete a la tienda de Armas donde encontrarás a los hermanos Nero, que se han encontrado con el tercer miembro de su familia. Los tres son idénticos, y tu objetivo aquí consiste en descubrir quién es quién después de que se hayan movido para confundirte. Una vez que hayas acertado, podrás recibir tu premio o volver a jugar para doblar la recompensa. Lo único que se puede obtener en este juego es dinero, hasta 25.600 Gil, y dada su dificultad, no es nada fácil de conseguir. No existe ningún truco concreto, pero lo mejor es darle contínuamente a pausa para ralentizar sus movimientos y poder seguirlos mejor.

¡ aprovecha la oferta del año !

Medi@show
9.895.-

3D4me
800.-

Floor Plan 3D
13.195.-

Arcon Architecture
9.895.-

B-Hunter
850.-

Limpiador de CD y CD-ROM - 99762
1.117.-

Kit de herramientas - 49095
1.388.-



Estuche 16 CD - 98516
1.280.-

Alfombrillas Looney Tunes - Varias
493.-

Torre CD Spring 75 - 98375
2.473.-

Mini teclado numérico- 99907
2.712.-

Mary King Riding Star
850.-

Power DVD
9.895.-

CUPÓN DE PEDIDOS

Para recibir pedidos, enviar este cupón recortado o fotocopiado a:
DAVAL S.L. Galileo, 281-285, Entlo. 2ª 08028 BARCELONA
Tel: 933 397 106 Fax: 933 393 063

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Población .... C. P. ....
Provincia .... Teléfono ....

Artículo	Referencia	Unidades	Precio
	Total		

Modalidad de Pago

- Contra reembolso (+ 500 ptas. de gastos de envío en Cataluña y 1.100 ptas. el resto de España)
- Talón nominativo a favor de DAVAL S.L.
- Tarjeta de crédito VISA MasterCard

Número ____ ____ ____ ____
Caduca el .... Firma:
Titular ....

LAS MONEDAS STELLAZZIO Y EL SEGUNDO FINAL




Aries


Libra


Tauro


Escorpio

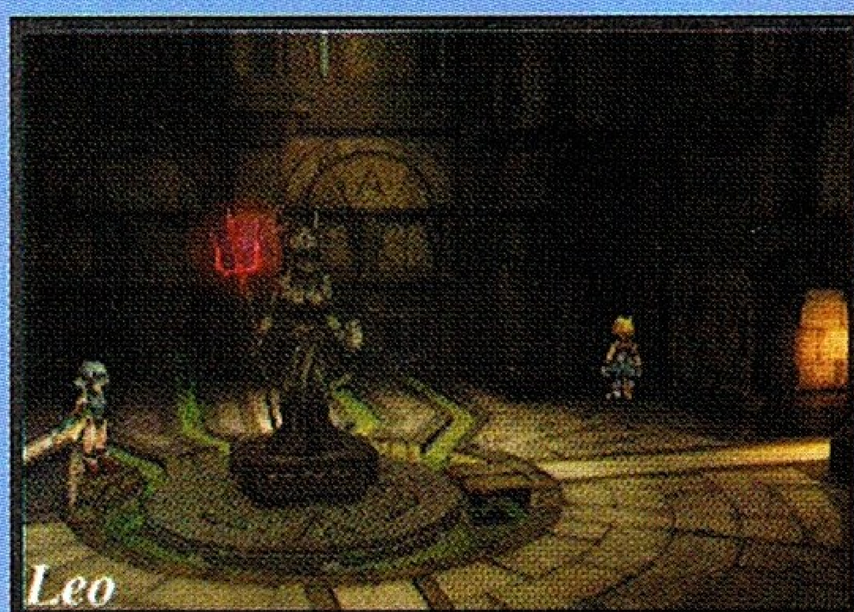

Géminis



Sagitario

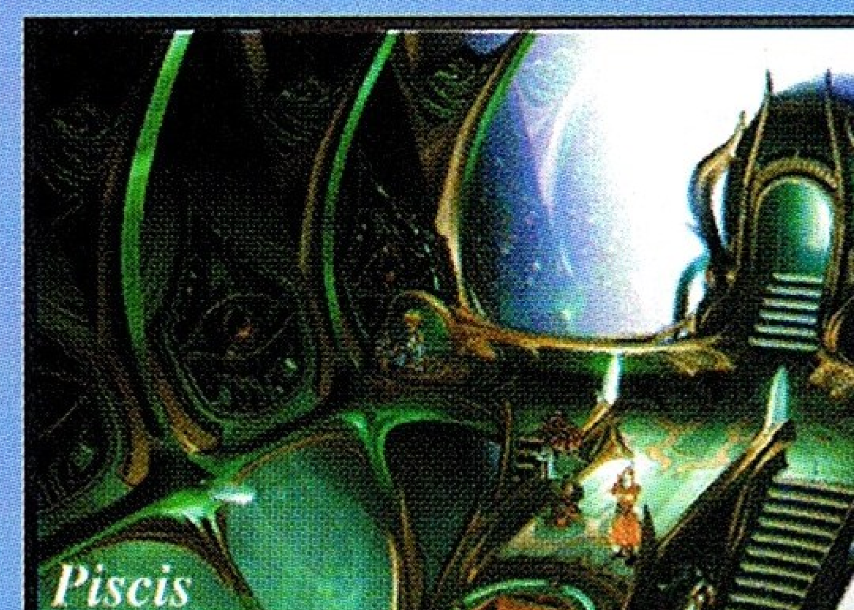

Cáncer


Capricornio


Leo


Acuario


Virgo


Piscis

Tras el juego del Chocobo de Caliente y Frío, la búsqueda de los Stellazzio es la segunda subtrama más importante del Final Fantasy IX. Todo comienza cuando visitas Treno por primera vez en el segundo CD. Allí, en una enorme mansión, se encuentra la reina Stella, una noble obsesionada por poseer las legendarias monedas Stellazzio. Las Stellazzio son doce monedas zodiacales que se encuentran repartidas por todo el mundo, y a lo largo del juego tendremos que ir encontrando los diversos lugares en los que se ocultan. Cada vez que descubramos una, podemos dirigirnos hacia Treno y dárselos a Stella, a cambio de la cual nos dará una recompensa. Según el numero de Stellazzio que le hayamos entregado, Stella nos dará un pago distinto, cada vez de un valor superior. Esta es la relación de las recompensas que nos entregarán:

1ª moneda: 1.000 Gil
2ª moneda: Pluma de Fénix
3ª moneda: 2.000 Gil
4ª moneda: Espada sangrienta
5ª moneda: 5.000 Gil
6ª moneda: Elixir
7ª moneda: 10.000 Gil
8ª moneda: Cinturón negro
9ª moneda: 20.000 Gil
10ª moneda: Anillo roseta
11ª moneda: 30.000 Gil
12ª moneda: Ropa de los señores

La localización exacta de las monedas es la siguiente:

Aries: Se encuentra dentro del molino de la aldea de Dali.
Tauro: Se encuentra oculta detrás del mercadillo callejero de Treno
Géminis: Para encontrar este Stellazzio dirígete a la fuente que se encuentra en la entrada de Treno, y empieza a echar dinero. Tras lanzar 130 Gil (es decir, trece veces), encontrarás la moneda de Géminis.
Cáncer: Busca detrás del carro derribado que se encuentra en la entrada de Brumecia.
Leo: En el castillo de Alexandria, dirígete a la puerta que se encuentra en la torre de la derecha y llegaras a la parte superior del puerto, donde hay una estatua con un tridente. Busca en la esquina superior derecha de la estancia.
Virgo: Dentro de la posada de la aldea de los magos negros.
Libra: En la fuente de Madain Sari, en el lado de la derecha.
Escorpio: Vé a la cueva de Quan donde vivía Vivi, baja hasta el lugar donde esta la fuente medicinal y busca allí.
Sagitario: Vé a la gran plaza de Lindblum en el distrito de los negocios y busca a la izquierda del carrito de los palitos de Gysahl. Por desgracia, no podrás encontrarla antes de que la ciudad sea destruida, solo cuando estén reconstruyéndola.
Capricornio: En la entrada de Daguerreo, dirígete por el camino de la derecha, baja hacia el pasillo acuático sin salida y busca allí.
Acuario: En la entrada del Castillo Ipsem tras los pilares de la derecha.
Piscis: En el interior de El Invencible, en la sala central a la izquierda.

Una vez que le hayas entregado las doce monedas a la reina Stella, esta dirá que le falta algo, y tendrás que encontrar la decimotercera moneda, Ophiuchus. Para descubrir su localización, debes leer cuidadosamente las pistas que te daban las doce monedas, aunque si no quieres preocuparte en pensártelo, sigue leyendo. La decimotercera moneda se encuentra en el interior de la cueva de Quan, en el mismo sitio en el que encontraste a Escorpio. Cuando se la entregues a Stella, esta te entregará el Martillo, con el cual en tu posesión, obtendrás el segundo final del juego.

LOS MONSTRUOS DE LA TIENDA DE TRENO





Si visitas la armería de Treno te darás cuenta de que hay un enorme monstruo encerrado en el suelo y si hablas con el encargado podrás pedir luchar contra él. El combate es personal, así que podrás elegir el personaje que quieras para resolverlo. Aunque no obtendrás ni experiencia ni puntos de habilidad, te recompensarán con un objeto o dinero si ganas. Hay cuatro monstruos a los que podrás enfrentarte, cada uno de ellos en un momento distinto del juego. Por desgracia, si dejas pasar la oportunidad de combatirlos, no podrás volver a hacerlo. De todos modos, debes saber que perder contra el monstruo no significa que el juego se acaba, incluso si solo tienes un personaje, sino que reaparecerás arriba con un solo punto de vida.

En el segundo disco te enfrentaras a un Grifo, y serás recompensado con la carta Tomberry si consigues derrotarle.
En el principio del tercer disco, el enemigo será un Catoblepas, que te dará como recompensa 15.000 Gil. Una vez que lo hayas derrotado, será sustituido por un Amdusias, que te permitirá conseguir unos Zapatos de Correr.
Por ultimo, en el cuarto disco te enfrentaras a un Behemot, un enemigo nada fácil de vencer con un solo personaje si no tienes un nivel muy elevado. Si lo derrotas, obtendrás un Círculo como recompensa.

CAPTURAR RANAS



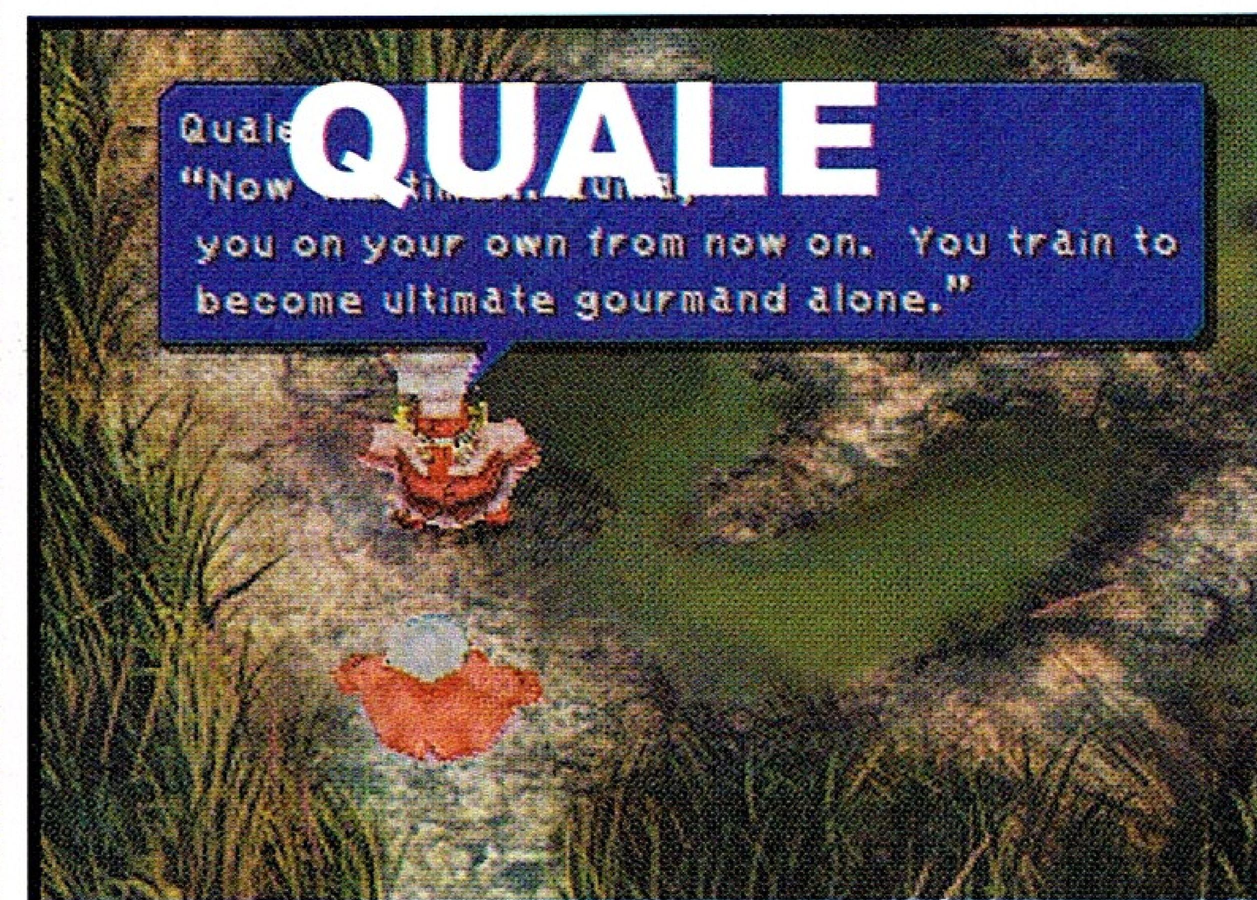
Cada vez que entres en uno de los cuatro pantanos Qu que se encuentran repartidos por el mundo con Quina en tu grupo, éste te pedirá que le permitas coger unas cuantas ranas. Si lo haces, cada vez que capture cierto numero de ranas Quale vendrá a felicitar a su estudiante y le recompensará con algún que otro objeto. Tienes que tener mucho cuidado a la hora de capturar las ranas, ya que tardan cierto tiempo en reaparecer, y si las has cogido a todas, tardarán mucho en hacerlo. El truco consiste en dejar siempre una rana macho y otra hembra en los pantanos, y así su tiempo de reaparición será mucho menor. Otra manera de aumentar su multiplicación consiste en dejar junto a ellas una rana dorada, lo que aumentará aun más la velocidad. Para distinguir las ranas, basta con saber que las hembras son más claras que los machos, y los bebés rana, un poco más pequeños.
A continuación hay una relación de las recompensas que obtendremos por conseguir las ranas:

2 ranas: Piedra
5 ranas: Ether
9 ranas: Ropa de seda
15 ranas: Elixir
23 ranas: Tenedor de plata
33 ranas: Tenedor Bistro
45 ranas: Botas de combate

Finalmente, cuando consigas capturar 99 ranas Quale te dirá que no tiene nada más que enseñar a Quina, y como prueba final, se enfrentará a tí. Si consigues derrotarle, cosa bastante difícil, te recompensará con el Tenedor gastronómico, que es el arma más poderosa de Quina.

BOSS

QUALE



PV 65.535
PM 3680
Nivel 76
Tipo Humano
Objetos: Elixir, Traje Ninja, Traje del glotón, Traje de los señores

Quale es un enemigo muy difícil de derrotar, y tienes que tener mucho cuidado cuando te enfrentes a él. Si no quieres tener problemas muy serios en éste combate, lo mejor que puedes hacer es equipar a tu grupo con objetos y protecciones que anulen o absorban daño basado en agua, ya que es el principal elemento que Quale lanzará contra tí. Además, es bastante recomendable protegerte contra el estado de veneno, ya que Quale también tratará contínuamente de envenenarte. Por desgracia, no podrás hacer nada contra el estado de Mini y sus potentes ataques físicos, pero la clásica auto-regeneración te será muy útil como siempre para recuperarte. Otra cosa importante a recordar es que Quale tiene en su posesión un Traje de los señores, objeto que merece la pena robar, pero que también puede ser excepcionalmente difícil de conseguir. Ataca con lo mejor que tengas contra Quale, ya que tiene una cantidad enorme de puntos de vida.





MONSTRUOS AMISTOSOS

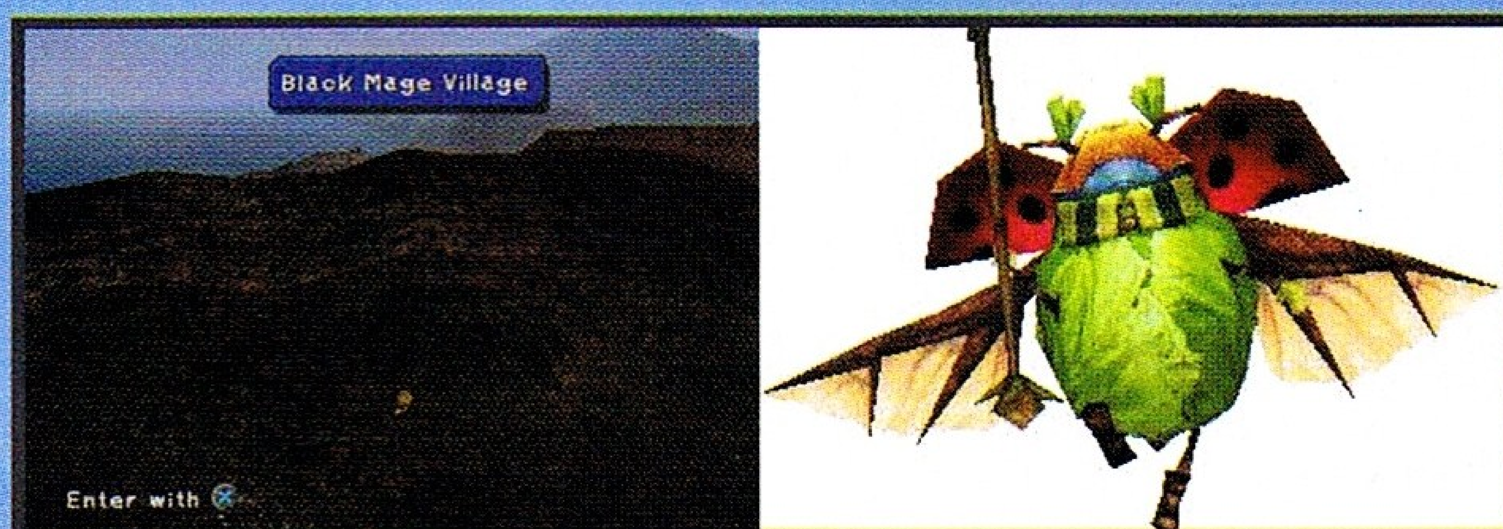
En algunas ocasiones en los encuentros aleatorios te percatarás de que la música cambia y en lugar del clásico tema de combate escucharás una música más tranquila y reposada. Eso significa que acabas de encontrarte con uno de los nueve monstruos amistosos del Final Fantasy IX. Estos monstruos en lugar de atacarte te pedirán que les entregues una piedra preciosa y si lo haces te recompensarán con una enorme cantidad de puntos de habilidad y con valiosos objetos. Encontrarlos o no consiste puramente en una cuestión de suerte, pero cada uno de ellos aparece únicamente en zonas determinadas del mapa, por lo que si pasas un rato luchando en ellas tarde o temprano acabarán apareciendo. La única excepción consiste en el noveno monstruo, el Yan amistoso, que huirá siempre de tí si no te has congraciado con los otros ocho monstruos. Por cierto, ten cuidado con un monstruo llamado Gato Pidón que aparece por las afueras de Daguerreo, ya que aunque pide un Diamante como si fuera un monstruo amistoso, no es uno de ellos en absoluto. A continuación están los nueve monstruos amistosos, lo que piden y su localización en el mapa.



Mu marrón
Localización: En cualquier parte del territorio que se encuentra entre la caverna de hielo y el pueblo de Dali.
Pide: 1 Piedra
Recompensa: 10 Puntos de habilidad y 1 Poción.



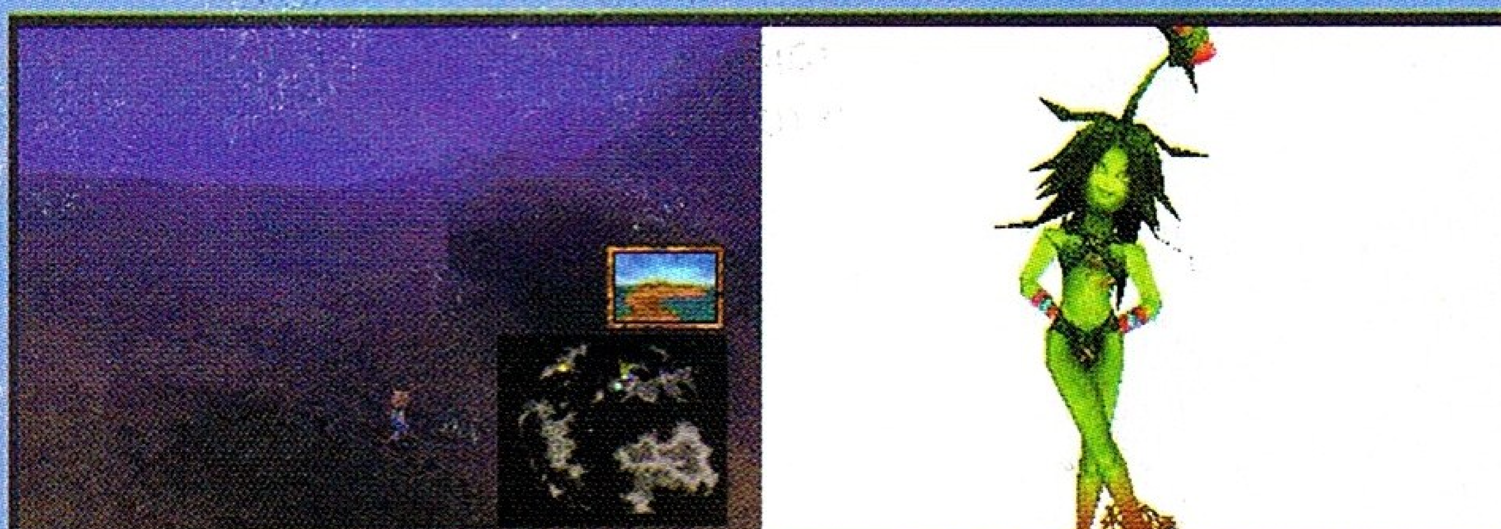
Fantasma Blanco
Localización: En las praderas que rodean Treno
Pide: 1 Piedra
Recompensa: 10 Puntos de habilidad y 1 Gran Poción.



Lady insecto de color
Localización: En el bosque que rodea la aldea de los magos negros.
Pide: 2 Piedras.
Recompensa: 20 Puntos de habilidad y 1 Ether.



Yeti verde
Localización: En el bosque de mayor tamaño de la zona de Madain Sari.
Pide: 2 Piedras.
Recompensa: 20 Puntos de habilidad y 1 Elixir.



Ninfa verde
Localización: en el bosque cercano al árbol de Lifa.
Pide: 3 Piedras.
Recompensa: 30 Puntos de habilidad y 1 Esmeralda.



Wock hablador púrpura
Localización: En el bosque al este de Oeilvert.
Pide: 1Esmeralda.
Recompensa: 40 Puntos de habilidad y 1 Piedra Lunar.



Círculo de plumas verdes
Localización: En el continente perdido, cerca de las huellas de chocobo.
Pide: 1 Piedra Lunar.
Recompensa: 30 Puntos de habilidad y 1 Lapiz Lazuli.



Garuda arcoiris
Localización: En el bosque del este que se alcanza desde la gruta de Gizamaluke, donde hay Grande Dragones.
Pide: 1 Lapiz Lazuli.
Recompensa: 40 Puntos de habilidad y 1 Diamante.



Yan amistoso
Localización: En el bosque de la isla Vil, al sudeste del árbol de Lifa.
Pide: 1 Diamante.
Recompensa: 50 Puntos de habilidad y 1 Anillo Rosetta.

Si consigues la bendición de los nueve monstruos, la recompensa será más que valiosa, ya que te darán un inestimable apoyo para poder derrotar al mismísimo Ozma, aunque eso lo veremos mejor en la sección de cómo enfrentarse al Eliodon definitivo.

EL QUIZ DEL FINAL FANTASY IX



En algunas ocasiones, si te adentras por los bosques, aparecerá un extraño payaso que te hará alguna pregunta sobre el juego y su historia. Para que sea más fácil reconocerlo, cuando aparezca se escuchará una simpática melodía distinta a la de combate y a la de los monstruos amistosos. Hagas lo que hagas, es completamente imposible derrotar a este enemigo mediante ataques, por lo que tendrás que seguir su juego y responder correctamente a sus preguntas. Para ello, debes atacar a uno de los dos enormes símbolos que flotan a su lado, el círculo si lo que ha dicho es verdadero y la X si es falso. Si consigues contestar correctamente a sus 16 preguntas (cada respuesta correcta te supondrá ganar 1.000 Gil), la próxima vez que aparezca lo habrás derrotado, consiguiendo como recompensa 22,852 puntos de experiencia, 59,630 Gil y un Anillo Protector. A continuación veremos las 17 preguntas y sus respuestas (una de ellas al azar no se te preguntará).

1. La guerra con Lindblum empezó en el año 1.600. Falso.
2. "Yo quiero ser tu canario" fue escrito por Lord Afon. Falso.
3. El bosque de los chocobos se encuentra en un lugar entre Lindblum y la Puerta Sur. Verdadero.
4. El teatro volador Prima Vista fue construido en los muelles de Artania. Falso.
5. Las cabinas voladoras de Lindblum operan alrededor del reloj. Verdadero.
6. Fósil Roo es un túnel que conecta Treno y Alexandria. Falso.
7. Los coches cable de Berkmea han estado activos durante 8 años. Verdadero.
8. El castillo de Lindblum es mas grande que el castillo de Alexandria. Verdadero.
9. Algunos Mu son amistosos y no atacan. Verdadero.
10. Solo existe un desierto en el mundo entero. Falso.
11. Conde Petie es una aldea de Goblins. Falso.
12. Prima Vista significa amor a primera vista. Falso.
13. El café de Treno, la Carta Carta, es solo para miembros. Verdadero.
14. El pájaro Bobo es un pájaro que trae suerte. Falso.
15. Puedes derrotarme. Verdadero.
16. El teatro volador Prima vista usa la niebla como fuente de energía. Verdadero.
17. La guerra de Lindblum empezo en el año 1600. Falso

LA MÚSICA DEL FINAL FANTASY III



En el principio del cuarto CD, si tienes en tu posesión el Artefacto de Doga y el Espejo de Une, dirígete al gramófono que se encuentra en la posada de la aldea de los magos negros e inspecciónalo. Al hacerlo, la música se transformará en el tema central del Final Fantasy III japonés durante el tiempo que pasemos en el poblado.

LA CASA DE SUBASTAS



La casa de subastas de Treno esconde muchos objetos únicos, y es una gran idea pasar un rato por ella y realizar unas cuantas compras. Primero de todo, al entrar, el subastador dirá qué objetos se van a subastar y en qué orden, y aunque sólo te interese uno, tendrás que esperar hasta que los anteriores sean vendidos para poder adquirir el que quieres. La mejor manera de conseguirlo es esperar a que todos hayan pujado por el objeto, y añadir entonces 100 Gil más cuando el subastador pregunte si no hay más pujas. Los objetos clave que se pueden comprar son el Mini Cid, El corazón del Grifo, el Artefacto de Doga, el Espejo de Une, la Cola de Rata y el Extremo de Dedo Mágico, pero hay otros comunes de mucha importancia también, especialmente la Materia Oscura (que te permite convocar a Odín).

Es importante saber que podemos vender varios de los objetos clave que adquiramos en la casa de subasta a los nobles de Treno, que nos ofrecerán unas cantidades muy elevadas de dinero por ellos. El corazón del Grifo, el Espejo de Une, la Cola de Rata nos lo comprarán en la zona del café por 8.000, 12.000 y 20.000 Gil respectivamente (pero para vender la Cola de Rata deberás primero vender el Corazón del Grifo). El truco aquí consiste en negarse a venderlos a la primera, por lo que el noble se verá obligado a subir el precio a 10.000, 15.000 y 25.000 Gil. Por otra parte el Artefacto de Doga nos será comprado en la tienda de sintetización por 10.000 Gil, pero no subirán el precio aunque tratemos de regatear. Debes saber de todos modos que si deseas conservar cualquiera de estos objetos puedes volver al comprarlos en en la casa de subastas, ya que aparecerán contínuamente cada vez que te deshagas de ellos.



EXCALIBUR

Excalibur es una de las armas más poderosas que puede obtener Steiner en todo el juego, de la cual puede además aprender la habilidad Climhazzard. Primero dirígete a Daguerreo, y habla con el anciano que está cerca de la posada. Este te contará que su sueño siempre ha sido ver el legendario Extremo de Dedo Mágico, un objeto que puedes comprar en la casa de subastas de Treno. Si el objeto no aparece, compra todo lo que haya en la casa de subastas y véndelo, ya que tarde o temprano acabará siendo puesto a subasta. Cuando se lo entregues, el anciano te regalará la Excalibur en agradecimiento. Por desgracia, este truco solo funciona en el cuarto disco.

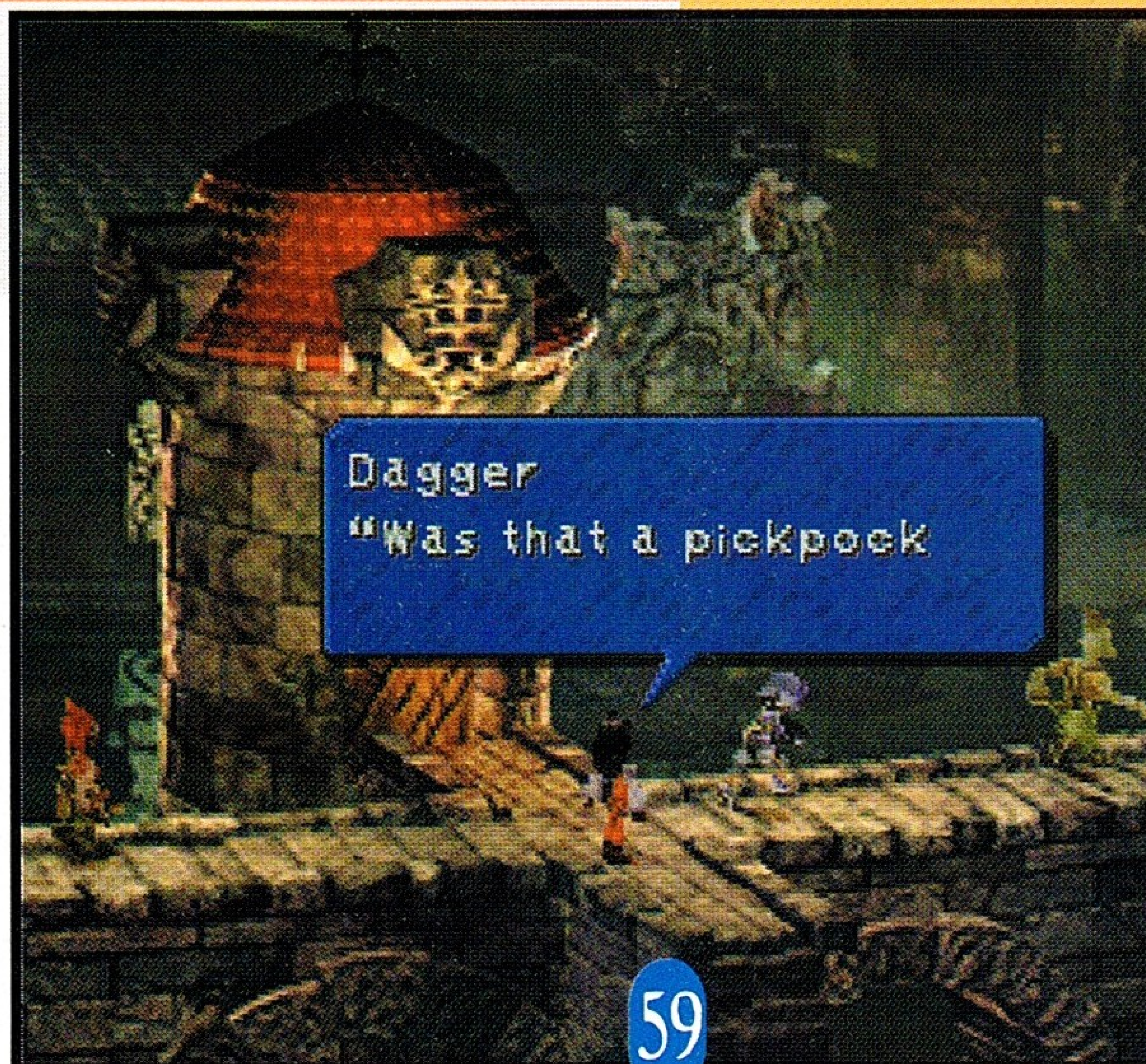


EXCALIBUR II

Sin duda, conseguir la Excalibur II es el reto más complicado y complejo de todo el Final Fantasy IX. La Excalibur II es el arma más poderosa de todo el juego, incluso más que la propia Arma Última de Zidane y puede ser usada sólo por Steiner. Para conseguir este truco debes haberte terminado por lo menos una vez el juego, porque tienes que tener muy claro donde tienes que ir en cada momento y no perder ni un sólo instante. El truco en cuestión consiste en llegar hasta la terraza de Memoria en el cuarto disco y derrotar a Cadáver en MENOS de doce horas. Una vez que lo hayas vencido, dirígete a la segunda columna de la derecha y encontraras la espada definitiva. No existe ningún método concreto para conseguir semejante reto, aunque la principal recomendación consiste en ir tan rápido como sea posible, evitando los combates no necesarios con la habilidad de huir de Zidane, y dejando pasar ver todos los ATE innecesarios del juego. A pesar de todo, se necesitan grandes dosis de habilidad y suerte para lograrlo.

ROBO EN TRENO

Cuando Steiner y Garnet llegan a Treno por primera vez en el segundo disco, es posible ver un ATE llamado "La tradición de Treno" en la que el hombre de cuatro brazos roba a la princesa. Si le damos al botón lo suficientemente rápido cuando aparece la exclamación sobre su cabeza, solo perderemos la mitad del dinero. Después de esto, dirígete con Steiner hacia la casa de subastas para recogerla e inmediatamente tras eso vé hacia la tienda de sintetización. Allí te encontraras de nuevo con el hombre de cuatro brazos que, asustado, te dará lo que ha comprado con el dinero que te robó, un Cinturón de Poder.

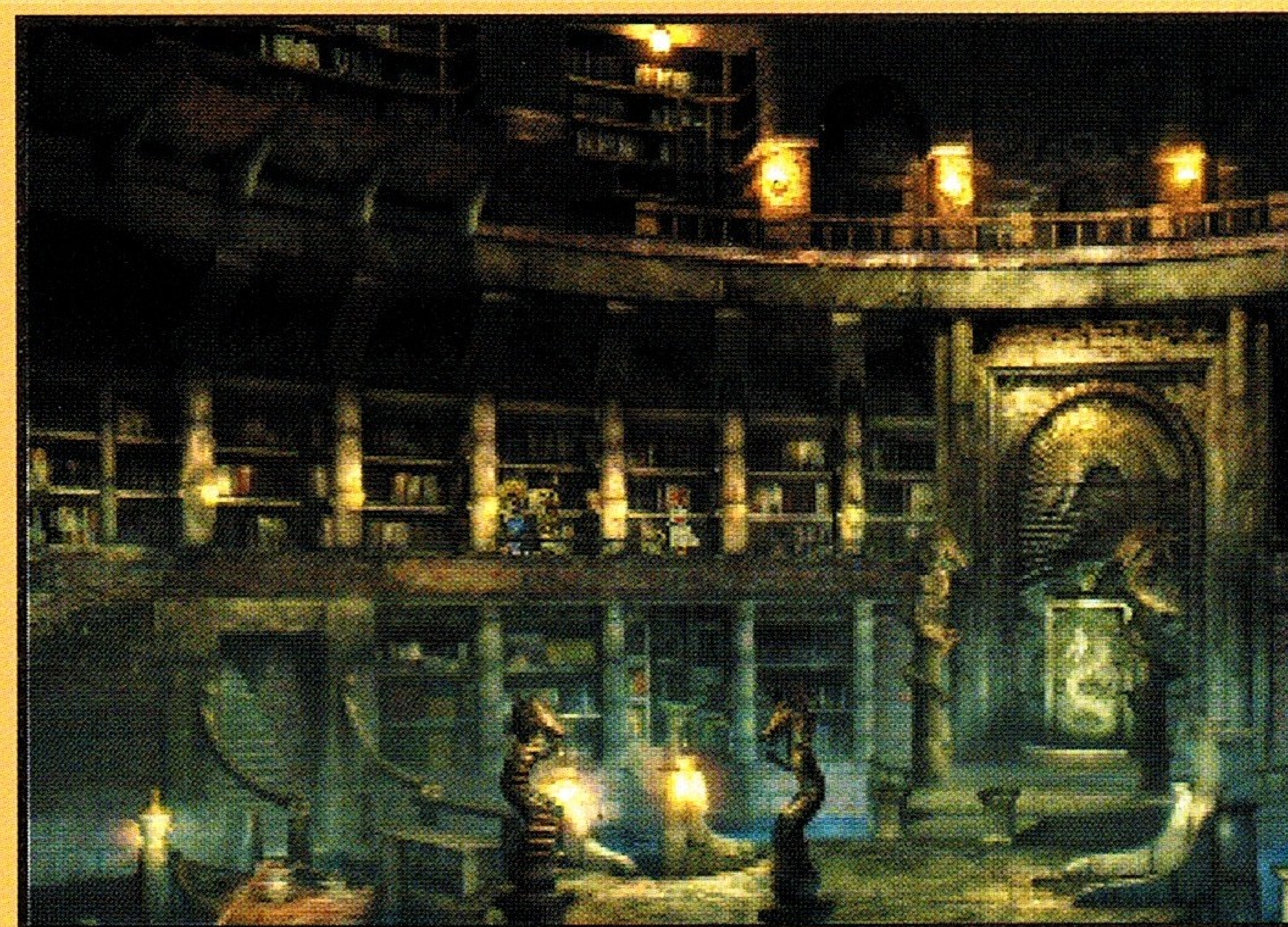


LA REUNIÓN EN LA CUEVA DE QUAN

Para obtener este truco debes dirigirte a la cueva del abuelo de Vivi en el tercer CD tras la destrucción de Alexandria con el pequeño mago negro y Quina en el grupo. Una vez allí, descubrirás algo muy importante sobre ambos personajes en un sueño, tras lo cual encontrarás unas Botas de Correr si inspeccionas el viejo reloj.



CAMBIAR EL NOMBRE DE LOS PERSONAJES



Para conseguir este truco debes llegar al nivel intermedio de Daguerreo. Primero, activa el extraño bloque que se encuentra al lado mismo de la tienda donde una pareja está discutiendo. Así retirarás el primer obstáculo. Después, habla con el estudioso que está bloqueando el paso en las librerías. Te dirá que está buscando un libro. Vé hasta la parte derecha de la pantalla y examina los libros, donde encontrarás el que está buscando. Díselo y se retirará dejándote pasar hacia el nivel intermedio. Allí, encontrarás a un anciano que te pedirá que le enseñes la Carta Modo de Nombrar, hazlo y éste a cambio te permitirá cambiar el nombre a tus personajes tantas veces como quieras. El problema en este caso consiste en cómo conseguir la dichosa carta.
Sólo hay dos maneras de encontrarla en todo el juego, y las dos son únicamente en el tercer disco, por lo que si dejas pasar ambas las oportunidades vas a tener serios problemas para hacer funcionar el truco. La primera manera consiste en arrebatársela a Mario durante la segunda partida de cartas en el campeonato de Treno. Para conseguir que Mario sea tu adversario no debes dejar que Vivi regrese a su casa durante el campeonato. La segunda manera de encontrar la carta es mucho más simple, y consiste en buscar detenidamente en la habitación donde Kuja insiste en hablar en privado con Zidane en el palacio del desierto.

ASCENSOR EN DAGUERREO

Si inspeccionas la habitación de la izquierda a la entrada de Daguerreo, verás como el ascensor no funciona correctamente. Para arreglarlo, baja hasta el máximo la columna inferior e inspecciona el hueco que se ve en ella. Después, vé hacia la barra que se encuentra apoyada en el centro de la sala y cógela. Con ella, vuelve al hueco y colócala allí de manera que toda la potencia se la lleven los otros dos elevadores. Así, conseguirás que se reactive la tienda de armas de la parte de arriba, donde podrás comprar algunos objetos de enorme calidad.



CARTA DE LA PUERTA

¿Recuerdas que en el primer CD Steiner estaba cargando con Garnet en un saco y pasó por un puesto fronterizo hacia el funicular? Allí había un cofre que no podías coger al estar cargando, pero si regresas en los discos tercero o cuarto del juego, te será posible alcanzarlo y obtener una carta muy valiosa.



RANGO DE BUSCADOR DE TESOROS

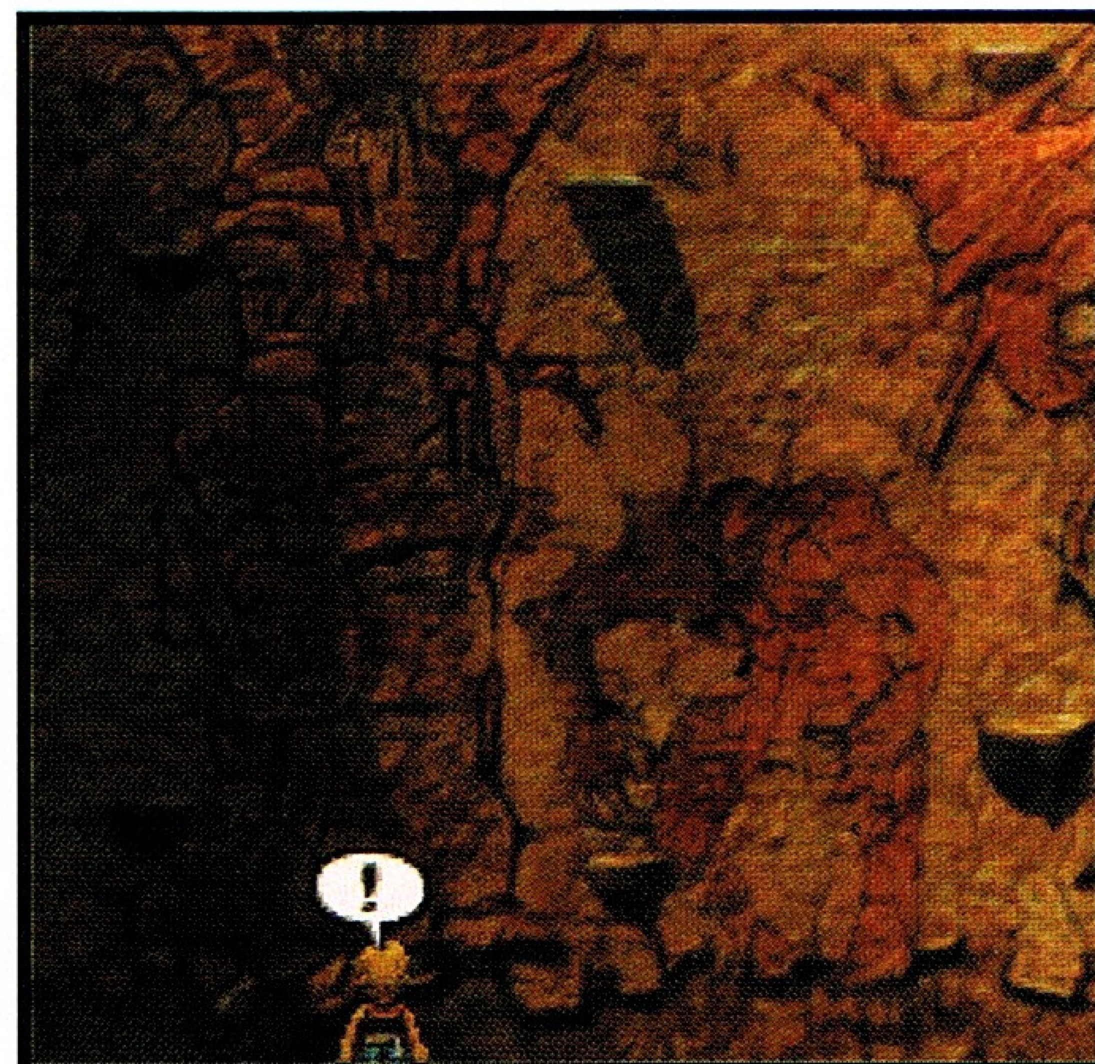


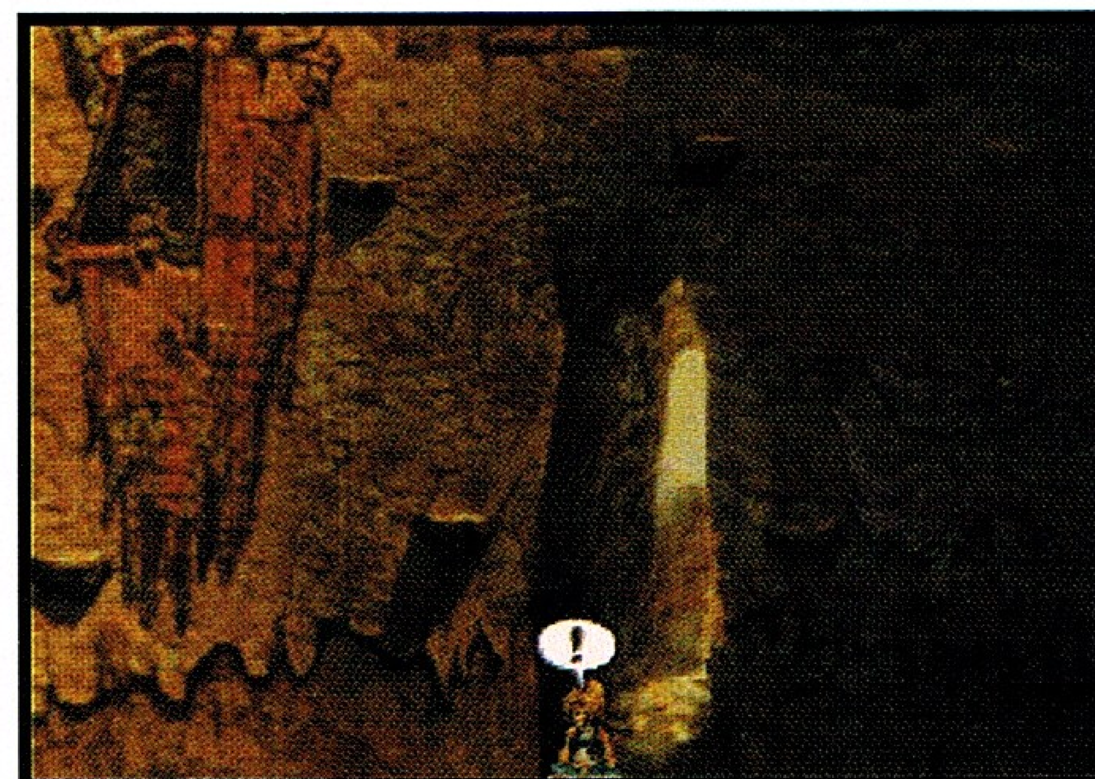
La cantidad de cofres de tesoros que hayas encontrado a lo largo del juego será la que marque tu rango como buscador de tesoros, una especie de medidor de lo bien que lo has hecho encontrándolos. Existen dos personas en el juego que te indicarán cuál es tu rango como buscador, la mujer que se encuentra en la posada de Treno y el hombre de cuatro brazos de Daguerreo. Para aumentar tu rango, basta con saber que cada cofre del tesoro que hayas encontrado en ciudades o mazmorras te otorgará un punto como buscador, y cada tesoro excavado en el mapa del mundo con Choco, dos. Ten en cuenta que los objetos que encuentres buscando en el bosque de los chocobos, en el lago o la isla voladora no contarán como tesoros a este respecto. Una vez que hayas obtenido el máximo rango, el S, dirígete al hombre de cuatro brazos y háblale. Asustado por tu nivel tratará de huir de tí, pero si le persigues hasta la salida te confesará su verdadera identidad, que no es otra que Gilgamesh, un viejo conocido de los Final Fantasy, y te entregará el objeto clave “Trofeo de rango S”.

EL SECRETO DEL MURO DE LOS ELIODONES



Ya en el cuarto disco, dirígete de nuevo hacia Madain Sari con Garnet en tu grupo. Vé hacia el porche en el que Eiko estaba intentando cocinar y verás a Lani, que huirá rápidamente de ti. Sal del poblado y vuelve a entrar, pero esta vez no debes tener en tu grupo ni a Garnet ni a Salamandra. Regresa al porche y habla dos veces con Lani, que te dirá que en la habitación donde Eiko guardaba su tesoro hay una extraña escritura. Léela y vé al gran muro de los eliodones. Una vez allí, camina en dirección de las agujas del reloj, es decir, hacia la derecha hasta que escuches un sonido, y luego regresa hacia la salida en dirección contraria. Sin salir, vuelve a avanzar y retroceder del mismo modo ocho veces más, y a la novena vez todos tus puntos de vida y de magia se recuperarán y desaparecerá cualquier estado adverso al que te vieras sometido. Ahora examina todos los mensajes que se encuentran bajo los eliodones, y una vez que los hayas leído todos, vuelve a leer el de Ifriit, donde se te revelará el auténtico nombre de Garnet. Pero si quieres saber cuál es, trata de descubrirlo tú mismo.





HADES Y LA LEGENDARIA TIENDA DE SINTETIZACIÓN





Una vez te encuentres en Memoria, veras como hay una pantalla submarina en la que Quina piensa que se esta ahogando. Cuando hayas recuperado el control del grupo en lugar de subir las escaleras hacia la siguiente pantalla examina el pasillo oculto que se encuentra a la derecha y busca por esa zona con cuidado. Tras las rocas escucharás una voz que te advierte que si sigues molestándole vas a pagarlo caro. Si no le haces caso deberás enfrentarte a dicho ser, que no es otro que el poderoso eliodon Hades. Si consigues derrotarlo, cosa nada fácil, como recompensa aceptará trabajar para tí, ya que es el legendario sintetizador del que habrás oído hablar. Además de ser capaz de sintetizar los mejores objetos del juego, incluso "Trajes de los Señores", Hades podrá crear una serie de objetos especiales de mucha importancia. Curiosamente Hades puede hacer la "Salvar a la reina", la espada de Beatrix que únicamente ella puede usar. "Salvar a la reina" no tiene ninguna utilidad especial, excepto la de ser lanzada por Salamandra (pero esta bien por el hecho de tenerla en la colección, ¿no?).

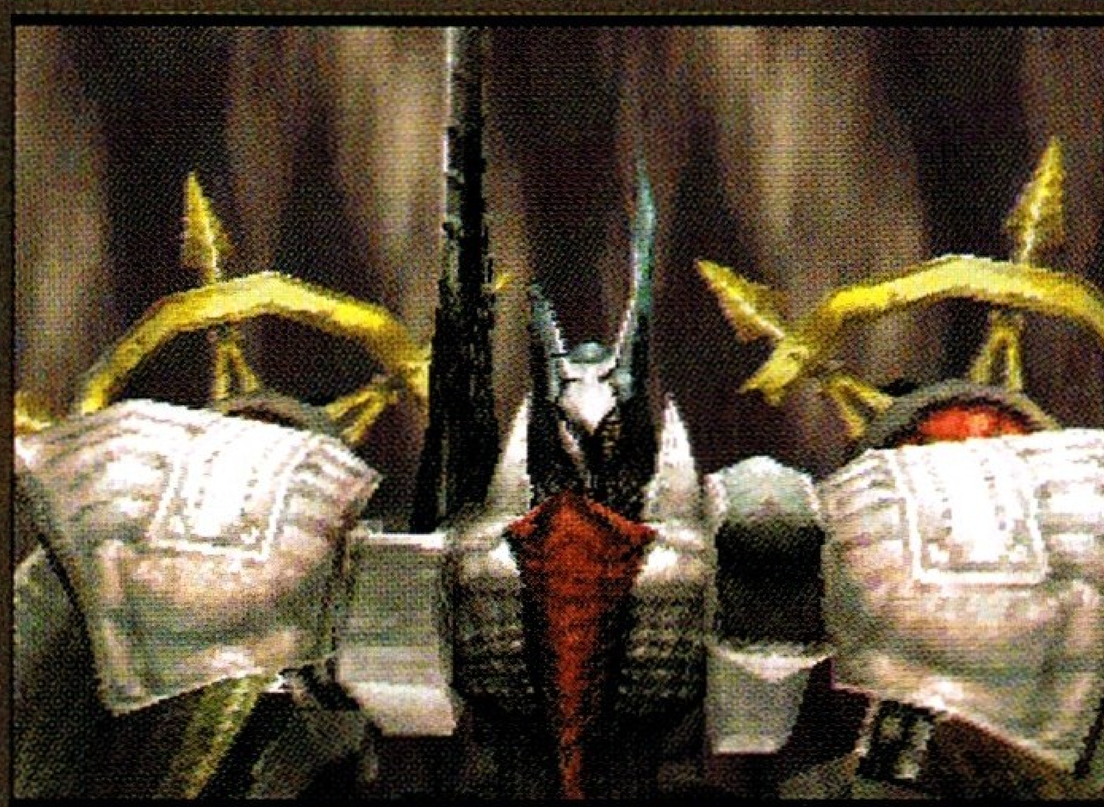
BOSS HADES



PV 55.535
PM 9.999
Nivel 92
Tipo Demonio, volador
Objetos: Anillo reflectante, Zapatos de correr, Botas de combate, Traje de los señores

Hades es un hueso duro de roer, puede que tan difícil como el propio Tinieblas de la Eternidad. No tiene ninguna debilidad y sus ataques físicos son realmente devastadores, capaces de hacer un daño que ronda los 5.000 puntos a un personaje o 3.000 a todos. También lanza el conjuro "Maldición" que someterá a tu grupo a varios estados, incluído perdición, y suele lanzarse muy a menudo a sí mismo "Reflectar". La recomendación es más o menos la de siempre, Auto Regeneración y Auto Velocidad para recuperarte y atacar rápido, y ten a Eiko o a Garnet curando contínuamente los daños que puedan ocasionar sus ataques físicos. El auténtico problema del combate llegará cuando a Hades le queden pocos puntos de vida, momento en el que empezará a cargar su espada para realizar su ataque más poderoso, "Jihad". Cuando veas que levanta la espada, dale con todo lo que tengas sin importarte otra cosa, ya que si consigue terminar su ataque causará mas de 6.000 puntos de daño a todo el grupo y se recuperará una cantidad similar. Con un poco de suerte, morirá antes de que pueda realizarlo, que es la mejor defensa posible para evitar este ataque de otro modo mortal. La única posibilidad real de sobrevivir a él es tener equipada la habilidad de "Auto vida" o saltar en el momento apropiado con Freya, y no estar ahí cuando lo desencadene.

ARK



Si derrotas a Hades y ganas acceso a la tienda de sintetización te será posible obtener el objeto más buscado del juego, la piedra Pumice. Con ella, Garnet será capaz de convocar al más poderoso de los Eliodones, el Arma Ark. Por desgracia, para formar la Pumice es necesario obtener dos "Piezas de Pumice", un objeto nada fácil de obtener tampoco. La primera pieza puede obtenerse tras derrotar a Ark en Oilbert, pero conseguir la segunda es algo bastante más difícil. Existen dos maneras de obtener otra pieza. La primera es bastante difícil, ya que tienes que obtenerla de tu combate con Ozma, el enemigo más difícil que se haya visto en cualquier Final Fantasy. La segunda manera es mucho más accesible, pero requiere también dedicarle cierto tiempo y ganas. En el tesoro número 22 de las chocografías, la "Isla Exterior 2", se puede obtener otra pieza. Cómo conseguirla y dónde buscar está en la sección del juego de Caliente y Frio de los chocobos.



LAS HABILIDADES ESPECIALES

Algunas de las habilidades de combate de los personajes aumentan según diversas acciones que realicemos. Estas habilidades en concreto son tres: la habilidad de Ladrón de Zidane, la Marca del Dragón de Freya y el ataque de la Caída de Rana de Quina. El Ladrón de Zidane aumenta proporcionalmente al número de veces que robemos con él. Cuanto más robemos, más daño causará, hasta un máximo de 9.999 puntos de daño. Cada robo con éxito aumenta el daño de 14 a 15 puntos, por lo que será necesario robar sobre las 700 veces para causar el daño máximo de 9.999 puntos. La Marca del Dragón de Freya aumenta conforme vayamos derrotando enemigos del tipo dragón. Cada vez que derrotemos a un dragón, el poder de la marca del Dragon aumentará, hasta causar un daño máximo de 9.999 puntos. La Caída de Rana de Quina causa un daño mayor según el numero de ranas que hayamos capturado con él/ella. Para calcular el daño que realiza Quina con su ataque, hemos de multiplicar su nivel por el número de ranas capturadas, y obtendremos así el daño que inflingirá. Si Quina ha capturado por ejemplo 100 ranas y es de nivel cincuenta, el daño será de 5.000 puntos.

TANTARIAN

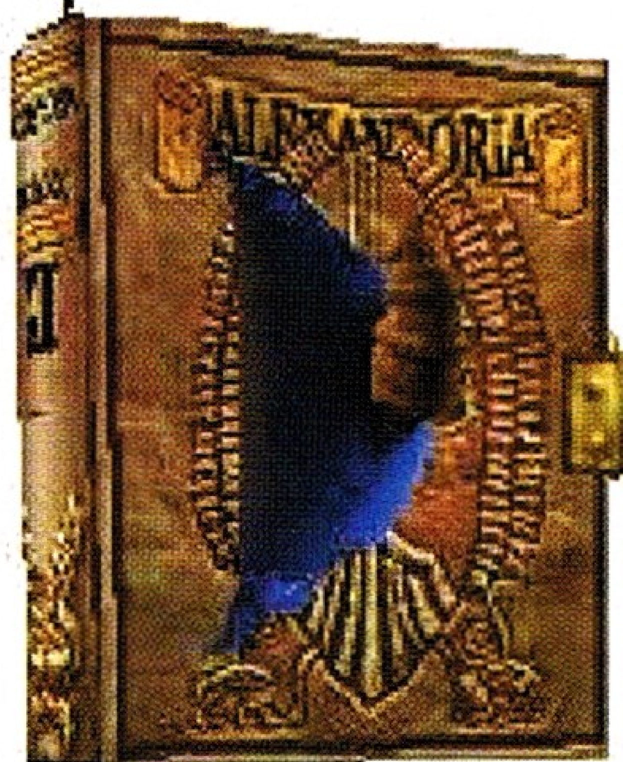






Tantarian es el primero de los enemigos opcionales a los que podremos enfrentarnos en el Final Fantasy IX, y es desde luego un auténtico dolor de cabeza. Solo existen dos momentos en el juego en los que es posible enfrentarse al Tantarian, pasados los cuales no podrás volver a luchar contra él. El primero de ellos es cuando Zidane y sus compañeros se dirigen a salvar a Garnet en el segundo disco. En esta ocasión, nuestro tiempo será muy limitado y nuestros niveles muy bajos, por lo que derrotar a este enemigo será excesivamente difícil. La segunda oportunidad de combatirlo se encuentrá en el tercer disco, cuando Bahamuth está atacando la ciudad y Zidane y sus amigos se disponen a salvar a Garnet de nuevo. La manera de encontrar a este enemigo es dirigirse hasta la biblioteca del castillo en lugar de seguir hacia las habitaciones superiores, y una vez en ella examinar la estantería del inferior de la pantalla a la izquierda, donde verás un libro extraño. Cuando te pregunte si quieres luchar contra él, contesta que sí, y prepárate para un difícil combate.

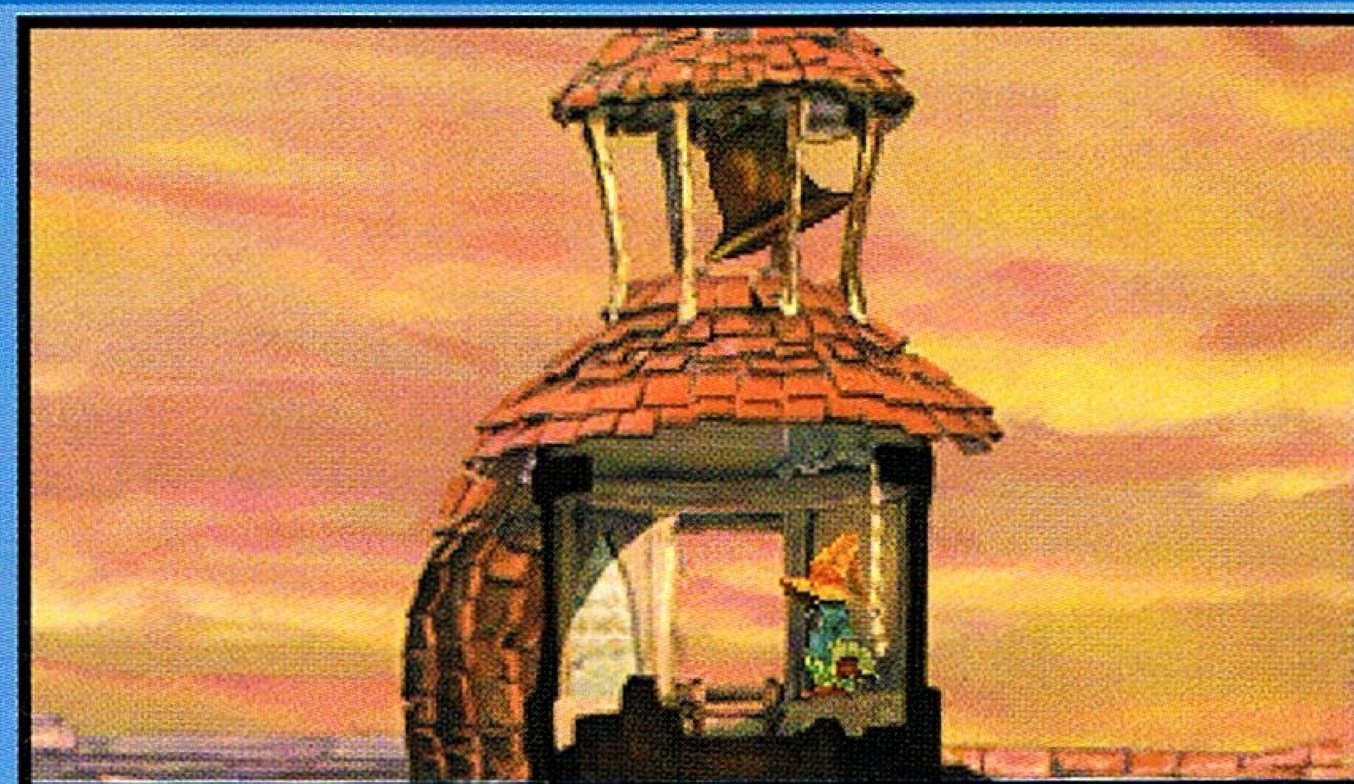
BOSS TANTARIAN



PV: 21.997
PM: 1.456
Nivel: 41
Tipo: Demonio
Objetos: Ether, Elixir, Tenedor de Plata, Mallas Demoníacas

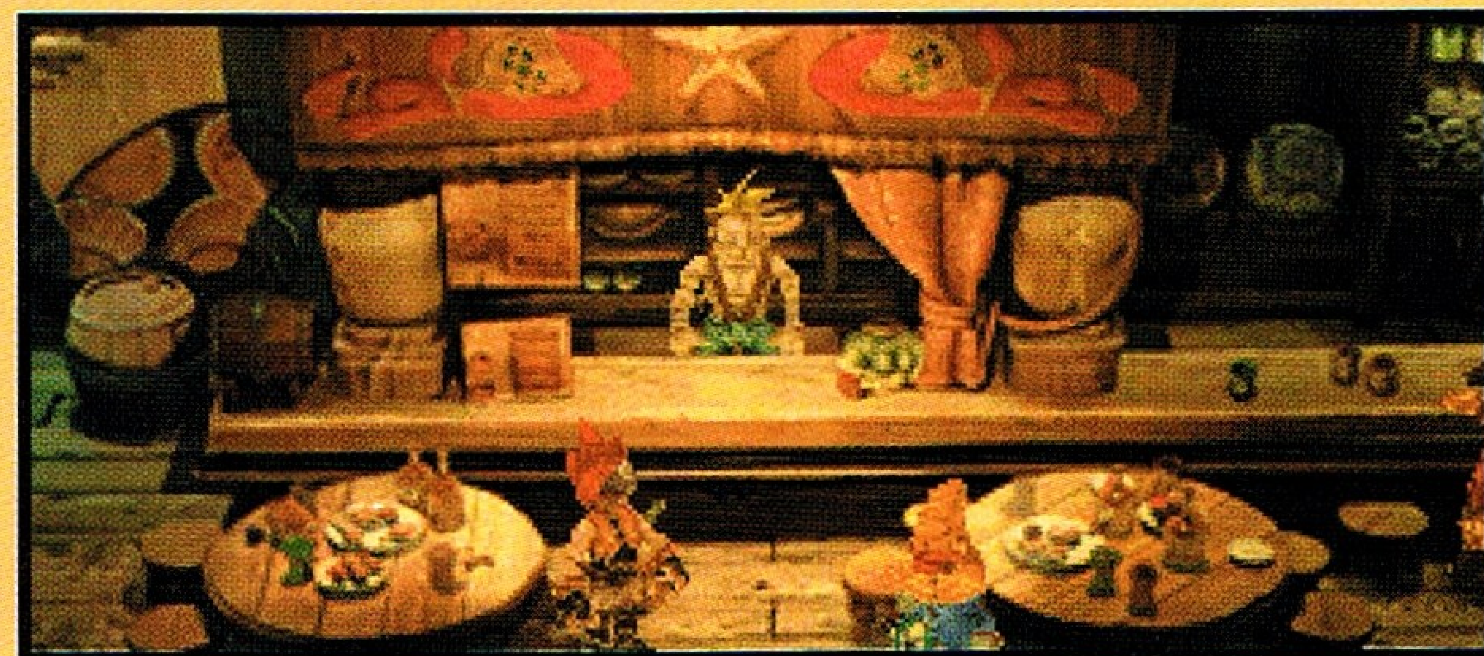
La manera de combatir al libro demoníaco es bastante curiosa, y tiene una enorme dosis de estrategia. Primero, el libro empieza el combate mostrándose cerrado, momento en el que tendrá una resistencia física más que excepcional. Con mucha suerte, tus ataques físicos le inflingirán de 40 a 100 puntos de daño, por lo que puedes cansarte si pretendes ganarle atacando sin ton ni son. Lo bueno es que tiene truco. Primero, debes saber que el libro tiene doscientas páginas y que el daño que causes indicará el número de la página por la que se abrirá. Es decir, si Zidane le ataca causándole 40 puntos de daño, el libro se abrirá por la pagina 40, y si después impacta Steiner haciendo 50 puntos más, se añadirán al daño hecho por Zidane y el libro se abrirá por la pagina 90. Si la suma del daño que le causas supera los 200 puntos, volverá a contar desde la página cero, ya que el libro tiene sólo doscientas hojas. Lo que tienes que conseguir contínuamente es causar un daño que abra las páginas entre la 150 y la 200, ya que en su interior se encuentra la auténtica forma de Tantarian, un pequeño diablo. Únicamente cuando el demonio está en el exterior, el Tantarian es realmente vulnerable. Atácale contínuamente con las magias de Vivi, personaje vital para derrotar al monstruo, ya que cualquier ataque físico causará de inmediato que el libro se cierre de nuevo y tendrás que volver a empezar. Por el contrario, los ataques mágicos o el trance de Zidane no se considerarán físicos, por lo que el libro permanecerá abierto un buen rato. Con respecto a su potencial de combate, de nuevo es mucho más peligroso cuando está cerrado, ya que lanzará un ataque bastante mortal llamado Tormenta de Papel que causará alrededor de 500 puntos de daño a todos los personajes del grupo. Sin embargo cuando está abierto no hace otra cosa que lanzar conjuros de Veneno, por lo que si te has equipado convenientemente con la habilidad de Anticuerpo no tendrás nada que temer de él en esta forma.

LAS CARTAS DE HIPPAUL



En el primer disco, cuando el chico rata te pregunta si quieres ser su esclavo, contéstale que no la primera vez. Después, dirígete hacia el campanario y haz sonar la campana, con lo que recibirás las cartas que Hippaul había escondido allí.

EL MAESTRO DE CARTAS



Después de aceptar la proposición del chico rata en el principio del primer disco, quédate en el callejón y serás robado por Jack. Si le hablas, te llevará a la taberna donde te dará unas clases de cómo jugar con las catas Tetra.

BLACKJACK

Una vez que te hayas terminado el juego, espera hasta que terminen de salir todas las letras y llegue la pantalla en la que pone The End y se escucha el tradicional tema del preludio. Una vez allí, introduce en orden la siguiente combinación de botones: R2, L1, R2, R2, Arriba, X, Derecha, Círculo, Abajo, Triángulo, L2, R1, R2, L1, Cuadrado, Cuadrado. Tras hacerlo, escucharás un sonido, presiona la X y podrás acceder a un minijuego secreto de Blackjack.

ENCONTRAR AL GATO



De nuevo en el principio del primer disco, dirígete con Vivi hacia el puerto, donde verás a un chico llamado Tom buscando a su gato Mittens. Acepta ayudarle y habla de nuevo con él para descubrir que su gato es marrón. Dirígete ahora a la gran plaza de la entrada de la ciudad y descubrirás al gato destrás de la estatua, con lo que Tom vendrá a por él. Vuelve al puerto a hablar con Tom de nuevo y te recompensará con una carta Bomba.

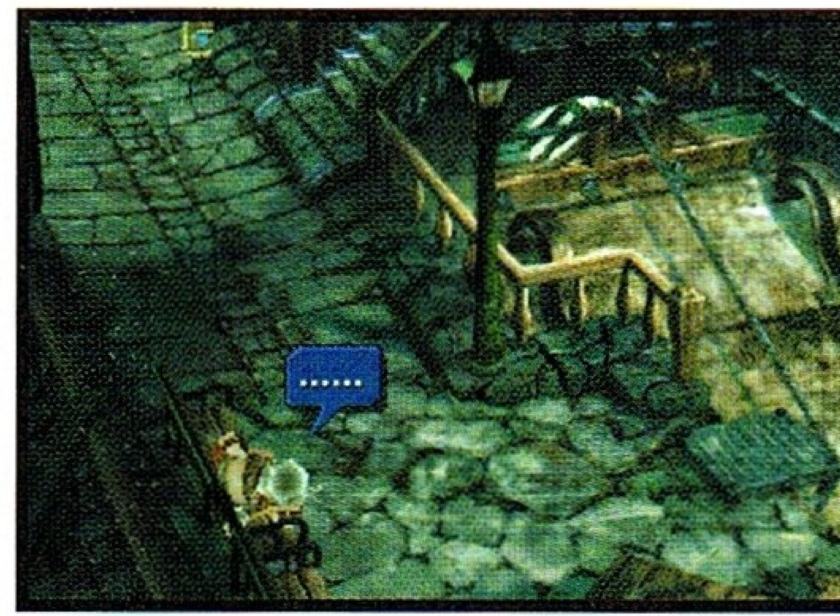
EL COMBATE ANTE LOS NOBLES



Durante la representación de la obra de teatro, existe un minijuego obligatorio en el que Zidane y Blank combaten ficticiamente ante la reina y los nobles. Según lo bien o mal que lo hagas, conseguirás más o menos dinero, hasta un máximo de 10.000 Gil si impresionas a cien nobles y a la reina. Adicionalmente, si después de que Brahne haya ordenado a Steiner encontrar a la princesa regresas a hablar con ella, te dará una recompensa especial dependiendo del número de nobles al que hayas impresionado. La relación de nobles impresionados y la recompensa adquirida es la siguiente:

1 a 49 Nobles: Ether
50 a 79 Nobles: Elixir
80 a 99 Nobles: Camisa de seda
100 Nobles: Piedra lunar

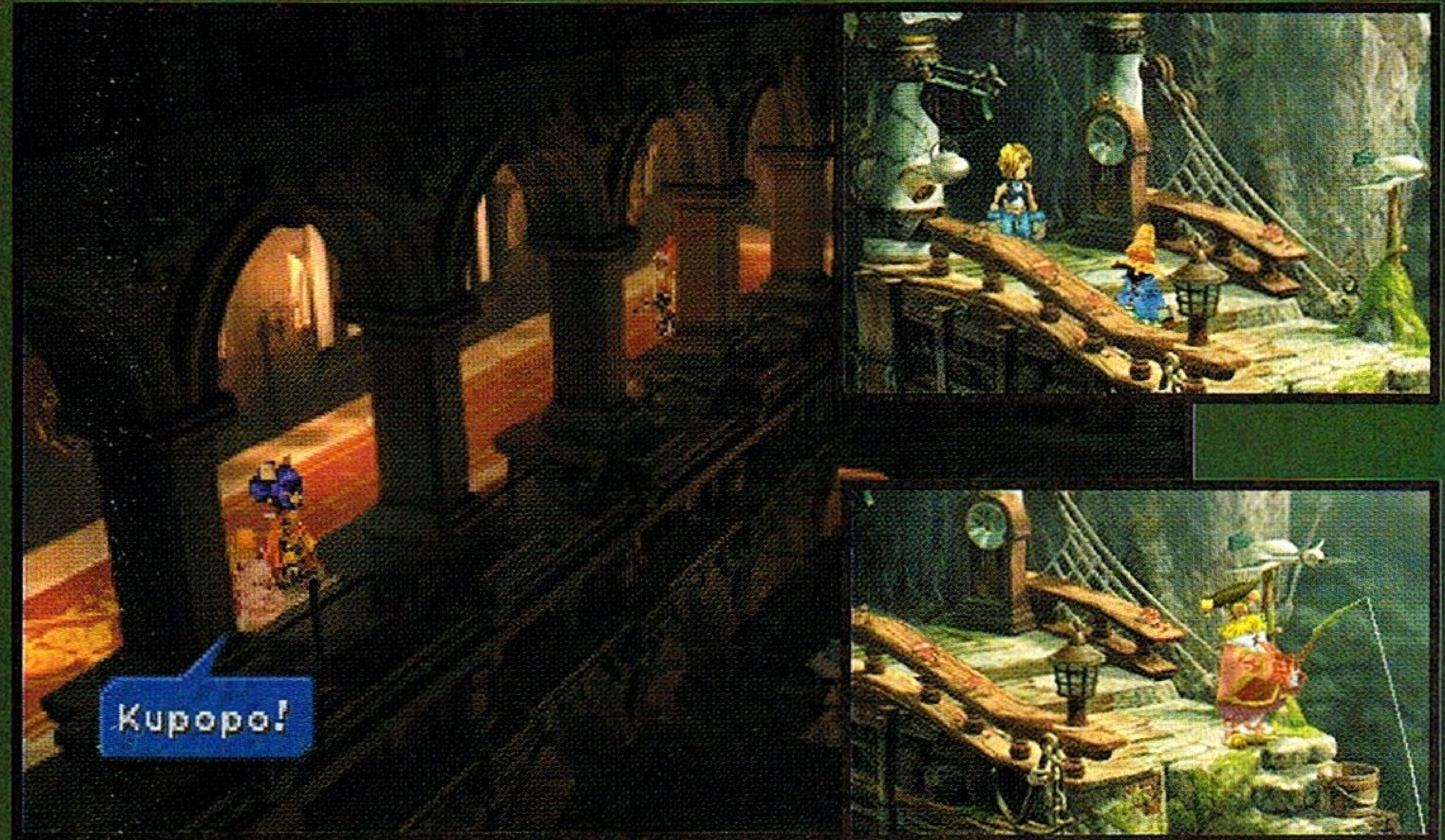
CRIMEN Y CASTIGO





Cuando Garnet esté a punto de abandonar Treno a través de los subterráneos de la torre del Doctor Tod, en lugar de bajar directamente por el túnel, sal fuera de la torre para activar un ATE muy curioso, llamado Crimen y Castigo.

LOS ATE DEL TORNEO DE CARTAS EN TRENO



Durante el torneo de cartas en el tercer disco existe una diversa gama de posibilidades para ver diversos ATE, según las opciones que escojas. El primero de todos será uno de Vivi, titulado "Cómo acabó aquí". En él, se te dará a escoger si permites a Vivi regresar a su casa o no. Si lo haces, descubrirás cosas sobre el pasado de Vivi en otro ATE titulado "Hogar, dulce hogar". Si vas hasta la gruta, Vivi se volverá a unir al grupo. Si por el contrario no le permites marchar, aparecerá otra ATE llamada "El premio de Hippo" que hará que Mario se convierta en tu segundo rival del torneo. Por otra parte, cuando Freya este hablando con Salamandra en el ATE "Lecciones de la vida", si no obligas a Salamandra a contarte su historia Freya se unirá al grupo, pero perderás la oportunidad de descubrir la razón por la que éste sigue a Zidane.

LOS CABALLEROS DE PLUTO

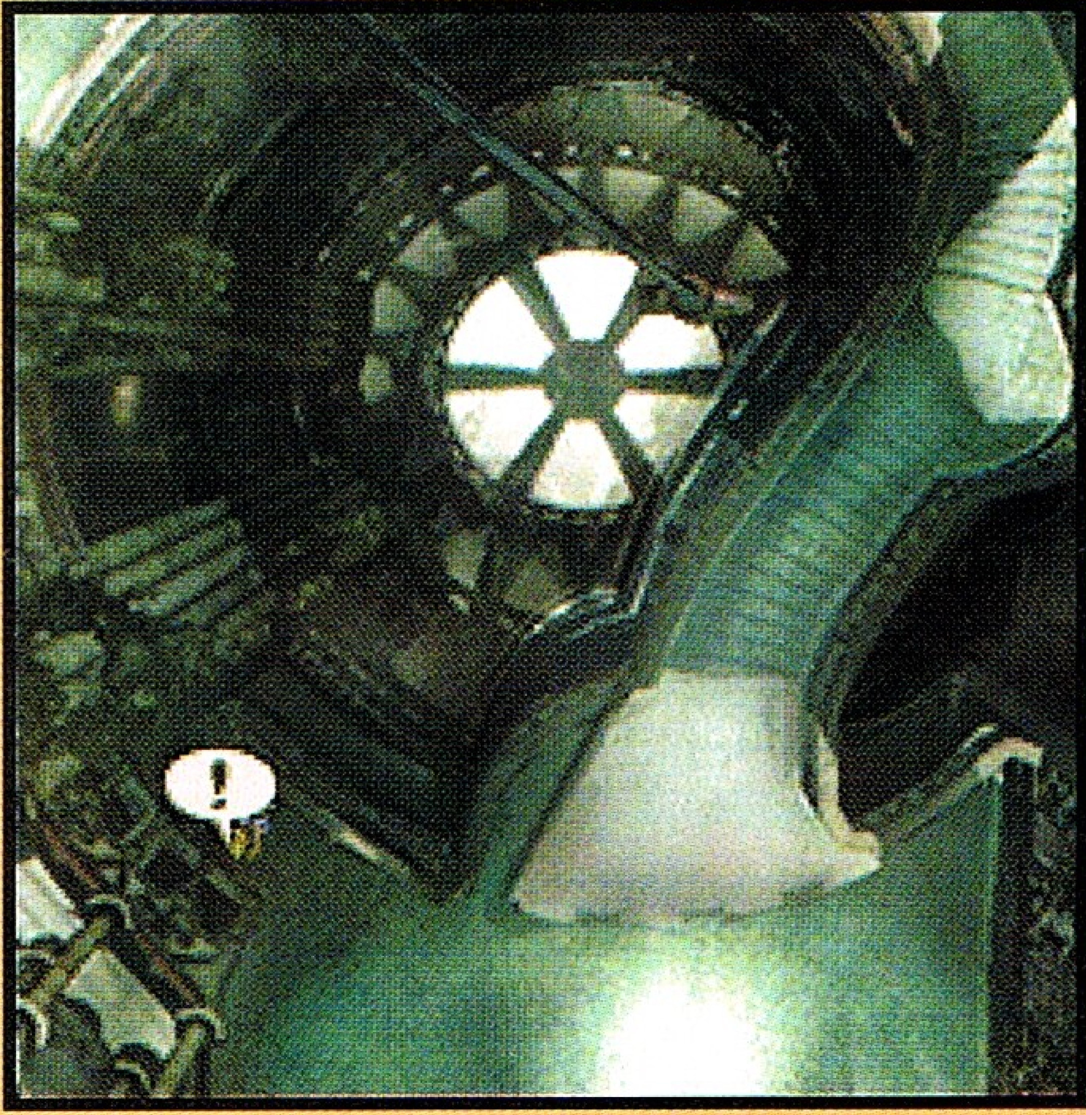
En el tercer disco, cuando Bahamuth esta atacando Alexandria, Garnet tiene que ordenar a los caballeros una estrategia a seguir ante la crisis. La clave para saber qué ordenar a quién, la hallamos en el mismo principio del juego, cuando Steiner está buscando a la princesa. Si hablamos dos veces con Breireicht en las escaleras éste te contará las aficiones de los caballeros. Teniendo en cuenta lo que les gusta hemos de dar las órdenes correctas a los caballeros para que respondan al ataque. Si consigues darles a todos las órdenes adecuadas, recibirás como recompensa unos Pendientes de Ángel, mientras que si te equivocas aunque sea una sola vez, un miserable Ether. La asignación correcta de tareas es encargar a Weimar y Haagen proteger a la gente del pueblo, a Breireicht y Laudo contactar con Lindblum, a Blutzen y Kohel reunir información y por último a Mullenkedheim y Dojebon disparar los cañones.





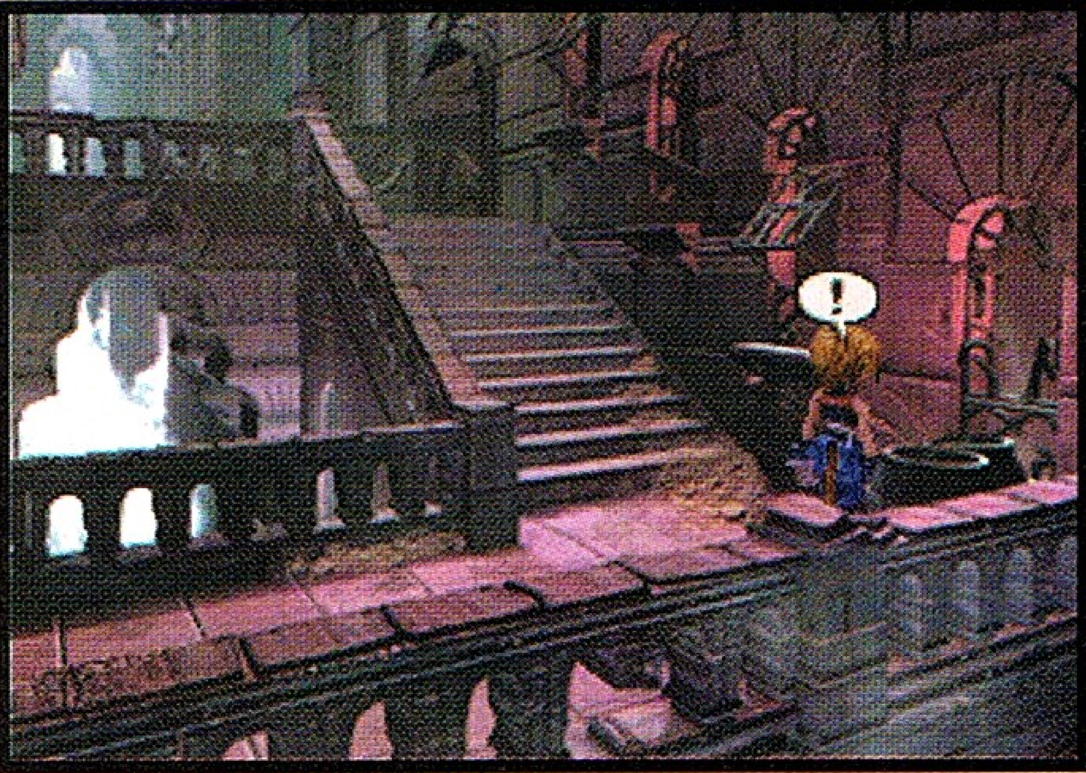


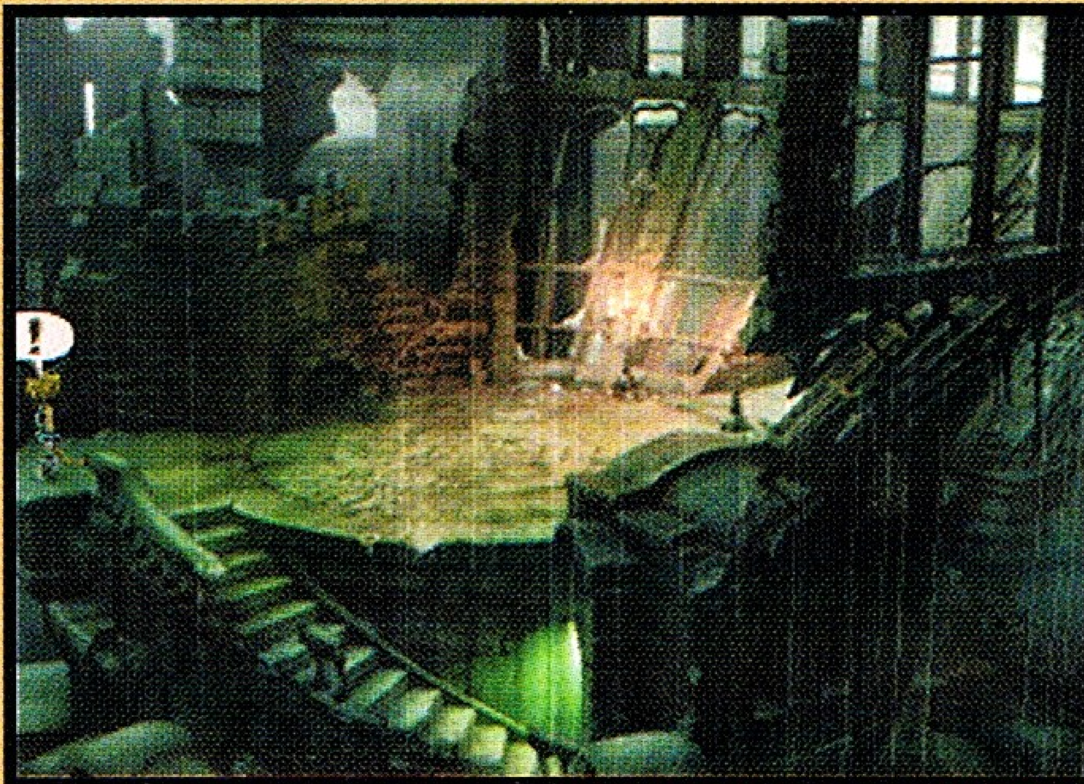
LOS CINCO MAESTROS DE CARTAS



Si ya has llegado hasta memoria te habrás dado cuenta de que en algunos lugares se marcan con el símbolo de "!" como si hubiera algo, pero por mucho que busques lo único que Zidane hará será mover su cabeza extrañado. La razón de que haga esto es que habéis encontrado con uno de los cinco fantasmas de las cartas, sin duda los más difíciles oponentes del juego Tetra en todo el Final Fantasy IX. El primero de los fantasmas es el Maestro Fantasma, que se encuentra a la izquierda de la pantalla Escaleras del Tiempo. El Fantasma de la Defensa está a la izquierda del campo de Recolección. El Fantasma Fuerte te espera en la esquina inferior derecha del muro en el Campo de los Recuerdos Perdidos. El Fantasma Raro en el segundo piso de la pantalla Distorsión del Tiempo y por último, el más poderoso de los fantasmas, el Fantasma Oscuro, en la esquina derecha de la pantalla de Campo de estrellas, antes de subir a enfrentarte a Cadáver.









LAS NUEVE ARMAS FINALES

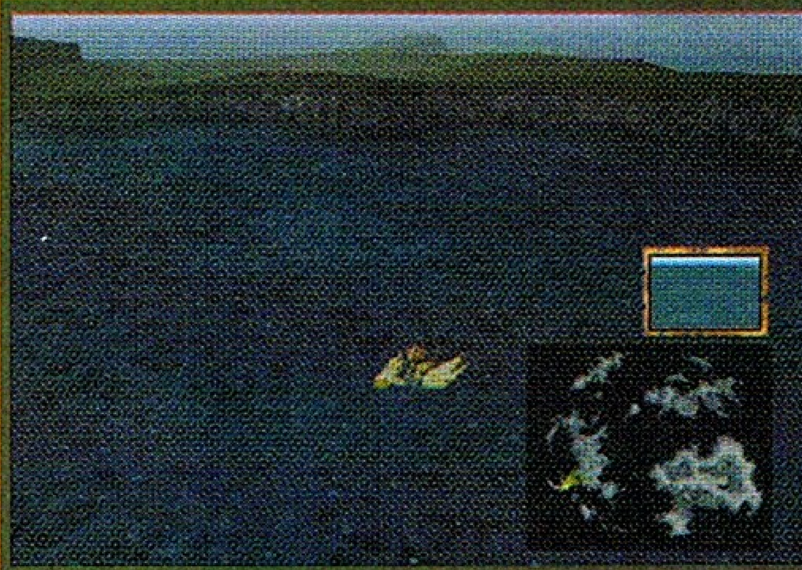
A continuación veremos cuales son las armas más poderosas de cada personaje y como obtenerlas.



Zidane: La más poderosa espada de ladrón es el Arma Última, que se encuentra en el mismo centro de la Isla Brillante una vez que haya sido destruida en el cuarto disco. Para obtenerla, tendrás que nadar hasta allí con Choco y darle una semilla de pimienta en el punto exacto que marca el mapa como isla brillante, aunque ya no esté.



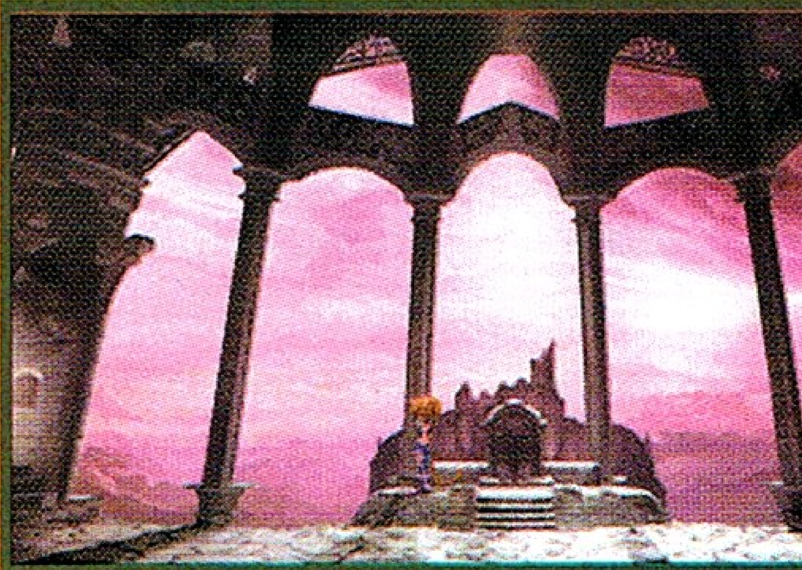
Vivi: El báculo más poderoso de Vivi, la Maza de Zeus, se encuentra en la plataforma de la izquierda de la pantalla anterior al lugar donde te enfrentas a Cadáver (el mismo sitio donde esta el Fantasma Oscuro).



Garnet: El Bigote de Ballena, el arma final de la princesa se consigue obteniendo el tesoro de la Chocografía Nº 18. Para más referencia, mira su localización en el juego de Choco.



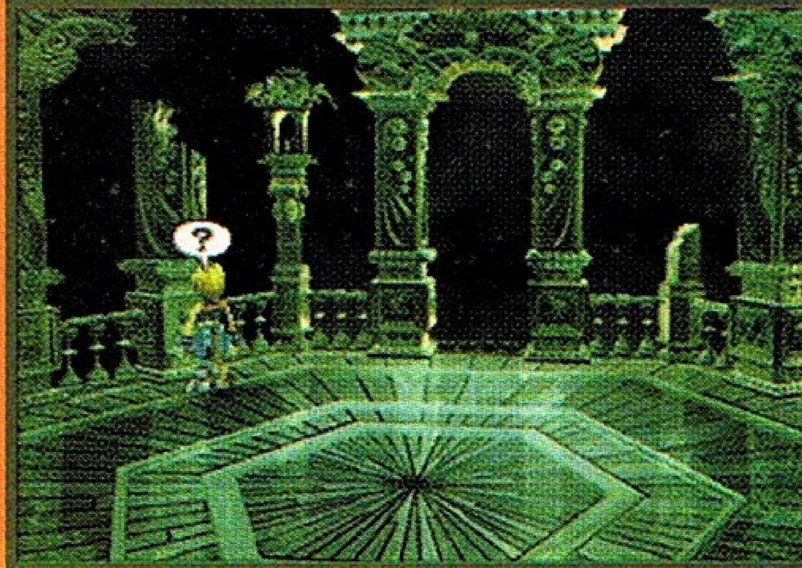
Freya: La lanza de Freya, el Pelo del Dragón, se oculta en las grietas de la montaña cercana a Oilbert. Para encontrarla, es necesario ir con Choco y darle una semilla de pimienta.



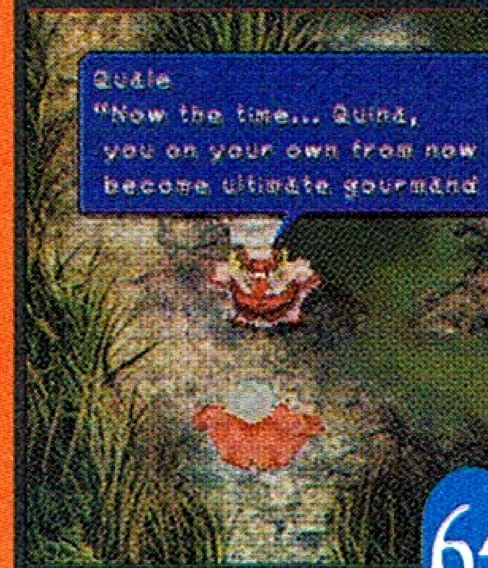
Eiko: La Flauta del Ángel se encuentra en Memoria, más exactamente en la pantalla donde vuelves a ver la destrucción de Alexandria. Una vez allí, sube al pequeño altar y busca en la zona de la izquierda.



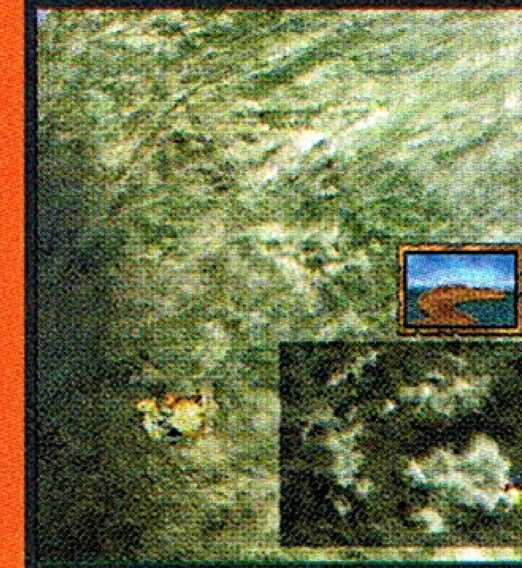
Salamandra: Las Garras Rúnicas de Salamandra están escondidas en Memoria, en la pantalla donde hay unas enormes escaleras por las que puedes subir hasta el ojo de El Invencible. El arma está a los pies de la escalera a la izquierda.



Steiner: El arma más poderosa de Steiner es la Excalibur II, y el método para conseguirla aparece en su propia sección de secretos.

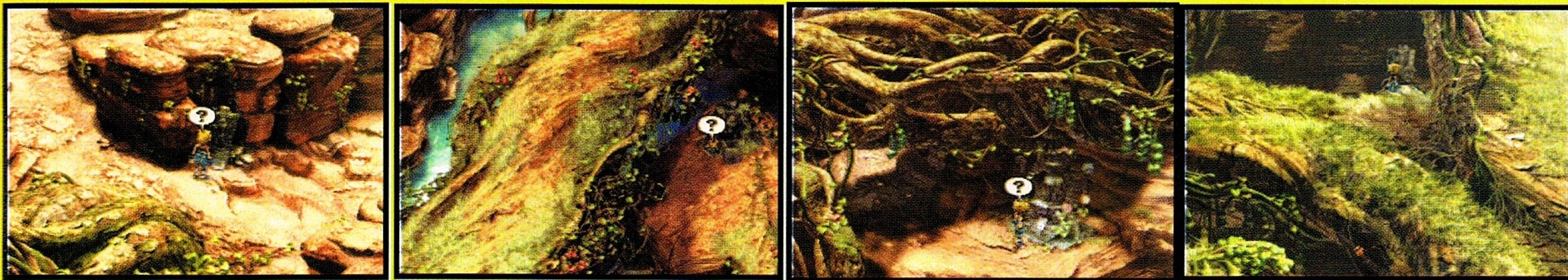


Quina: El Tenedor Gastronómico te será dado por Quale tras derrotarle si reúnes 99 ranas en los pantanos.



Eiko y Garnet: La raqueta más poderosa del juego, que puede ser usada por cualquiera de las dos jóvenes es la Raqueta del Tigre. Para encontrarla, dirígete a la cueva de Quan y mira por el puente que da al mar donde verás unas burbujas. Acepta Darle a Choco una Semilla Pimienta y bajará a por ella.

LAS PIEDRAS DE COLORES



Tras encontrarte con Eiko en el segundo disco, deberás acompañarla a través de un paso de montaña. A lo largo del camino, si te aseguras de buscar bien en cada pantalla, encontrarás cuatro estatuas en las que hay piedras de colores. Recógelas todas y regresa hasta donde esta el moogle Suzuna, y sube por el camino que se encuentra más a la derecha de los tres. Allí encontrarás una quinta estatua en la que podrás colocar las otras cuatro piedras. Hazlo, y como recompensa recibirás una Piedra Lunar.

LAS CARTAS DE LA DISCUSIÓN



Cerca de la biblioteca de Daguerreo veras a una pareja discutir. Si hablas con ellos, te preguntarán quién de los dos piensas que tiene razón. Dásela continuamente a uno y este acabará regalándote una carta rara, Descarga o Meteoro, y después dásela al otro para que te dé la otra.

LA BENDICIÓN DEL DIOS DRAGÓN



En la entrada de Daguerreo encontrarás un altar de un Dragón donde puedes dejar Piedras. El truco consiste en que por cada cinco piedras que pongas en el altar, serás recompensado con una Aguamarina que servirá para potenciar el ataque de Leviatán.

LAS CARTAS DE LINDBLUM Y ALEXANDRIA



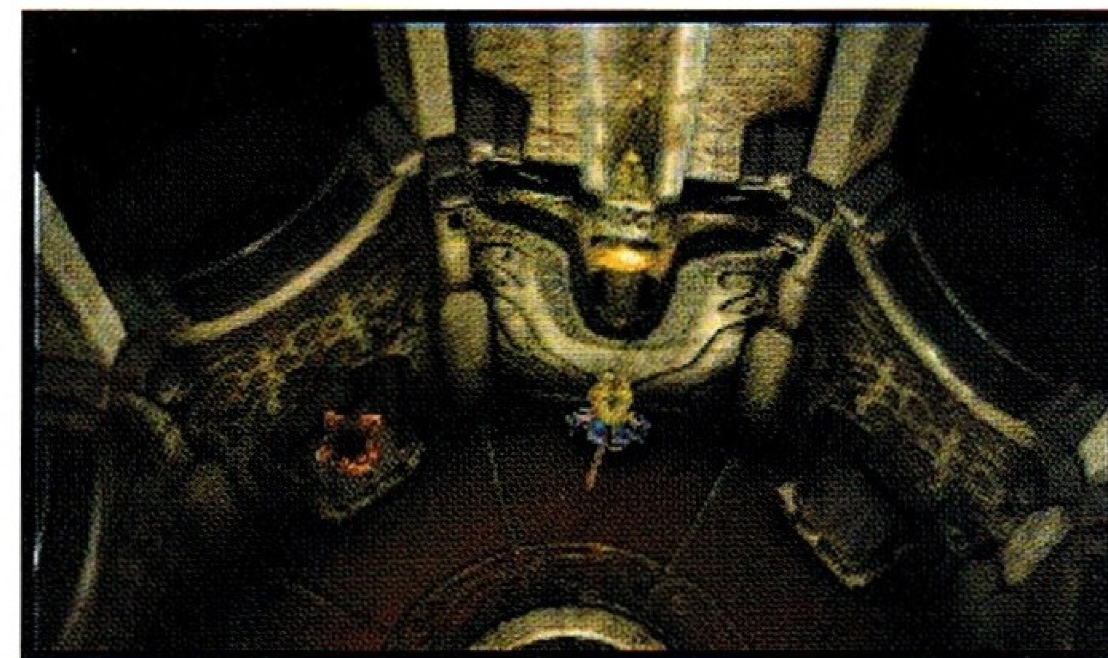
La primera se encuentra en la casa del freak de las cartas Gon, pero sólo después de que la ciudad haya sido destruida en el segundo disco. La de Alexandria se encuentra en la plaza donde estaba el vendedor de tickets, en posesión de unas niña.

LA COCINA DE EIKO



Para conseguir que la comida que prepara Eiko sea estupenda, tienes que cocinar para 11 personas, no poner el oglob en la olla y permitir que Quina te ayude a cocinar. Si lo consigues, la conversación de la cena se alargará y Eiko explicará como los convocadores hablan con los Eliodones a través de sus cuernos.

LA ESPADA DE ODIN



En el Castillo Ipsem encontrarás una habitación en la que descansa la enorme espada de Odín. El truco aquí consiste en mover continuamente los dos cántaros en sentido contrario a las agujas del reloj, empezando por la de la derecha. Hazlo hasta que la electricidad de la espada se introduzca en el cántaro de la derecha. Busca en él y recibirás el Aroma Antiguo, que te permitirá aprender la habilidad La Espada de Odín.

STILTZKIN



A lo largo del juego encontrarás en varias ocasiones a un moogle viajero llamado Stiltzkin que te ofrecerá venderte objetos para poder continuar su viaje. Asegúrate de comprarle siempre todo lo que te ofrezca ya que así le proporcionarás fondos para seguir su viaje y seguir vendiéndote cosas. Si en alguna ocasión no aceptas su ofrecimiento, no podrá seguir viajando y se acabarán sus ofertas.

EL SECRETO DE RUBY



En el mismo principio del juego, tras luchar con Baku, éste explicará al resto de la banda el plan de secuestrar a Garnet. Cuando pregunte si has entendido el plan, contesta incorrectamente y sigue haciéndolo sin parar. Tras sesenta y cuatro respuestas equivocadas, Ruby aparecerá e intervendrá en la conversación.

LAS CUATRO MINIATURAS

Las cuatro miniaturas incrementan en sobremanera tu rango como buscador de tesoros, y es muy conveniente encontrar las cuatro para alcanzar el deseado rango S. La obtención de las dos primeras miniaturas se explica en el secreto del café de Morrid, mientras que la miniatura de Brumecia puede encontrarse en la guarida de Thantalus. La cuarta miniatura, la de Cid, puede comprarse en la casa de subastas de Treno.







EL CAFÉ DE MORRID





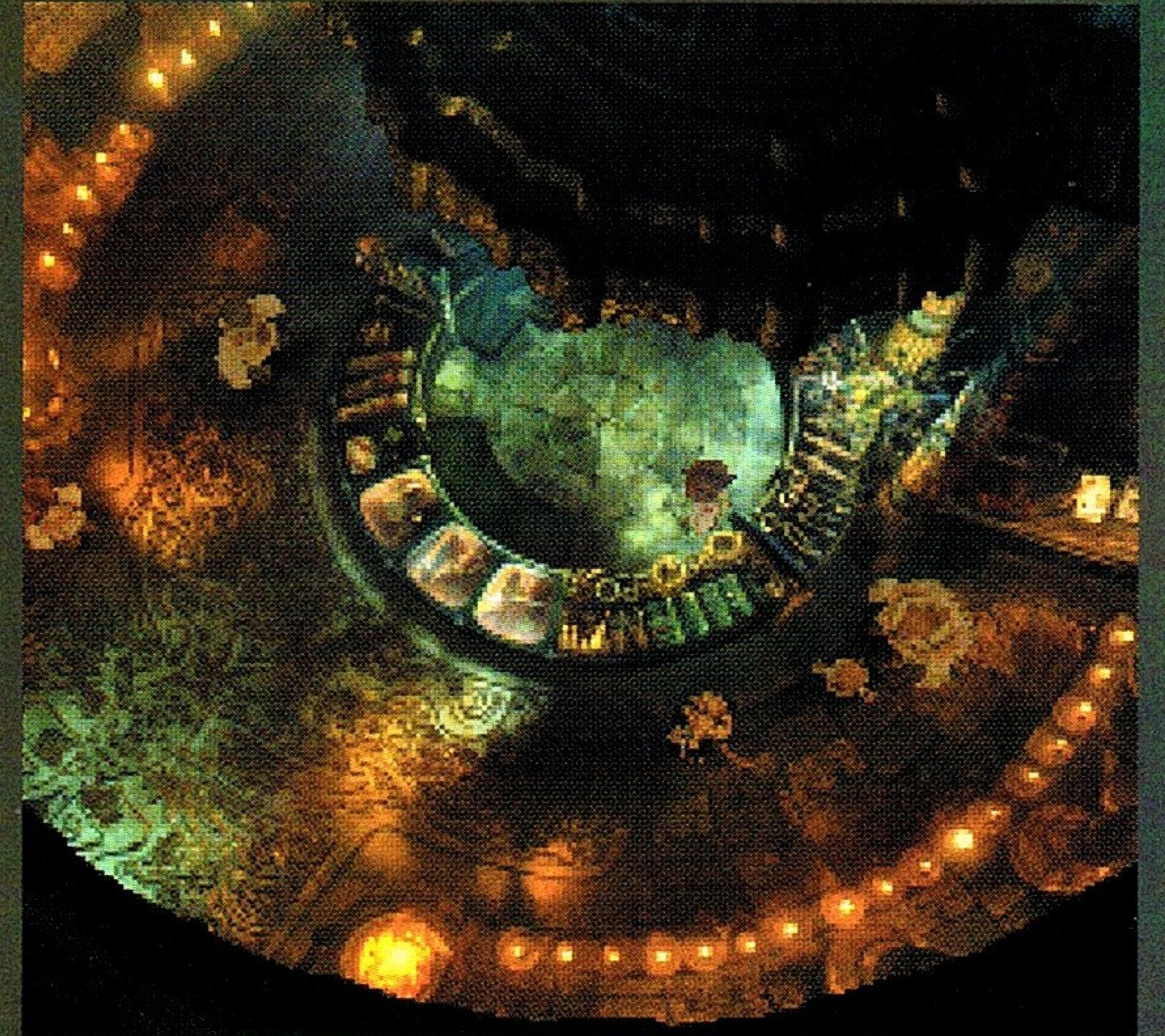


Antes de llegar a Dali, puedes dirigirte hasta el observatorio cercano a la ciudad. Allí veras a un anciano llamado Morrid que te cambiará la miniatura de la nave Prima Vista por tres cafés raros. Estos cafés son el café Moccha , el café Kirman y el Burman. El café Moccha se encuentra en la puerta sur situada al noreste del bosque de los chocobos y el Kirman se encuentra en el porche de Eiko en Madain Sari. Estos dos son bastante fáciles de conseguir, pero para encontrar el tercero hay que complicarse bastante más la vida. La única ocasión en la que puedes conseguir el citado café es durante el torneo de cartas en Treno. Antes de empezar la final, debes de salir de la ciudad y dirigirte hacia Dali. Durante éste periodo, el alcalde no se encuentra en casa, por lo que puedes entrar sin que te eche. Trata de hacer el menor ruido posible para no despertar a su hijo, busca en su pupitre y encontrarás la miniatura de Brahne. Sigue buscando hasta que el joven se duerma y dirígete a la estufa. Allí esta la llave del alcalde con la que deberás ir a la puerta cerrada del molino. A la derecha del establo, encontrarás 30.000 Gil y el buscado café Burman. Llévale los tres a Morrid y este te enviará la nave en miniatura al escondite de Thantalus en Lindblum.

ÚLTIMOS DETALLES ANTES DE IR A TERRA

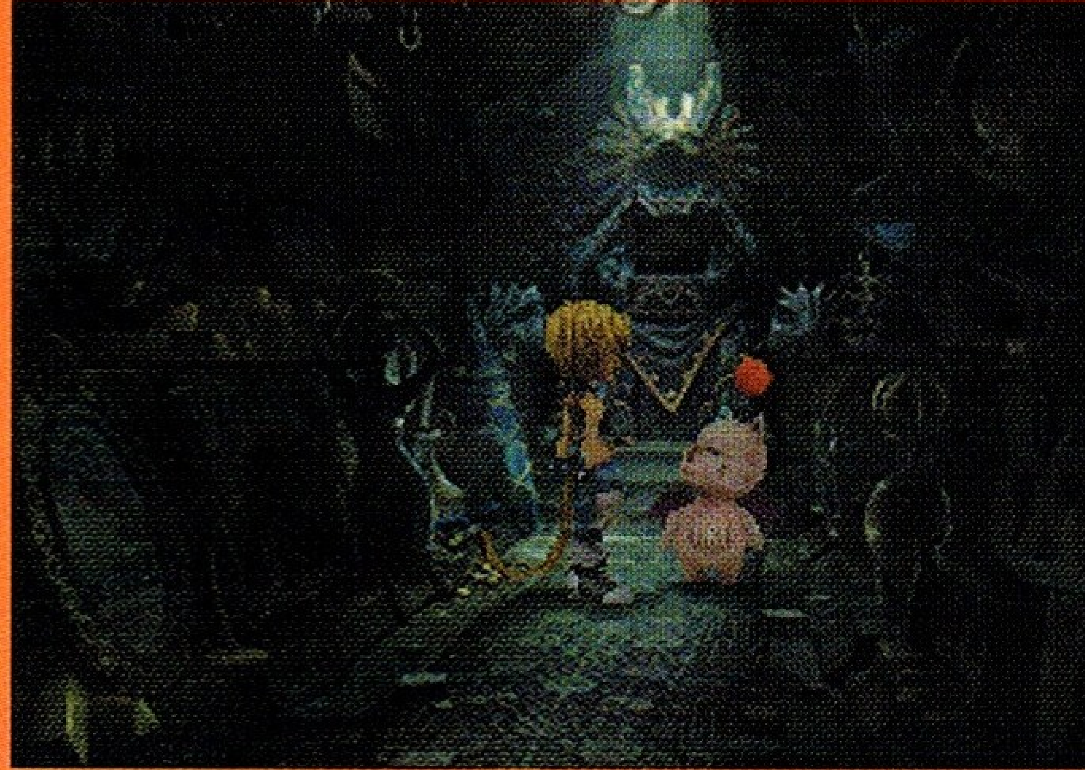
Aunque prácticamente se pueden conseguir todos los secretos del juego en el cuarto disco, hay unas pocas cosas que sólo se pueden hacer en el tercero antes de entrar a Terra. Principalmente, acuérdate de comprar en Daguerrero el Bastón Octagon de Vivi y la Hamelin para Eiko, mientras que en Esto Gaza debes adquirir la Lanza Pesada de Freya y el Sable de Fuego de Steiner.

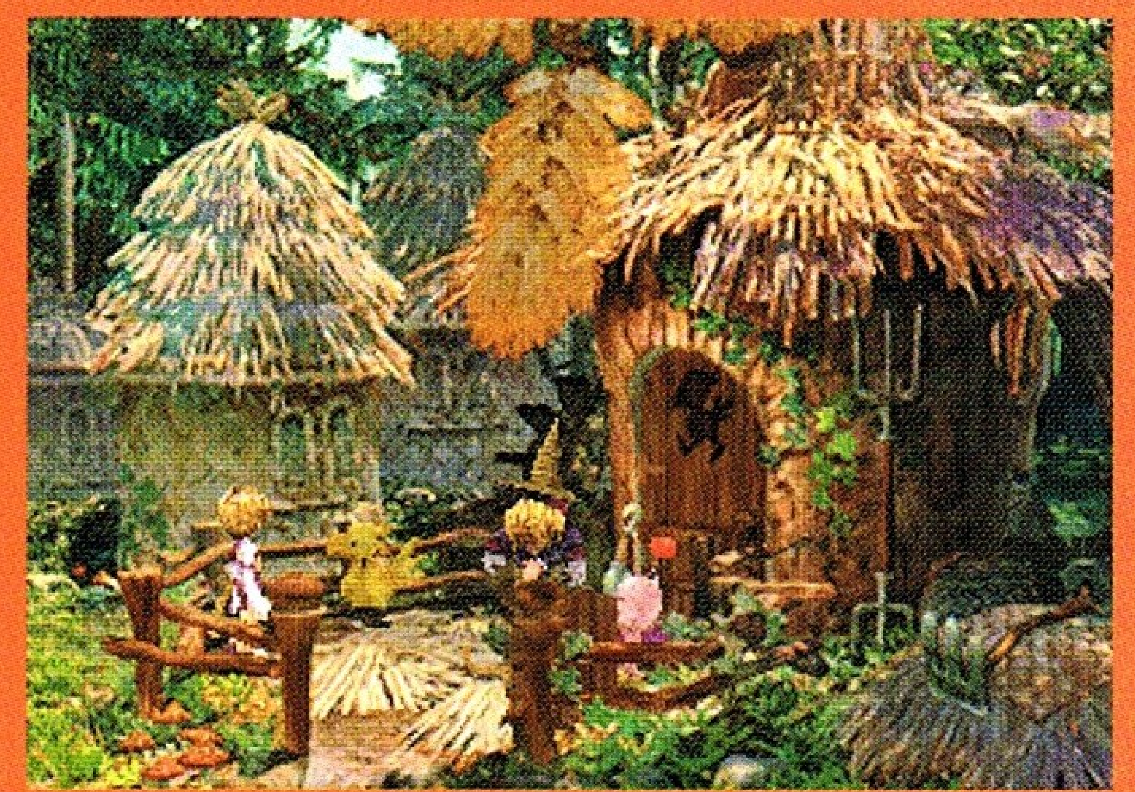




PONER EN FUNCIONAMIENTO EL CORREO DE LOS MOOGLES





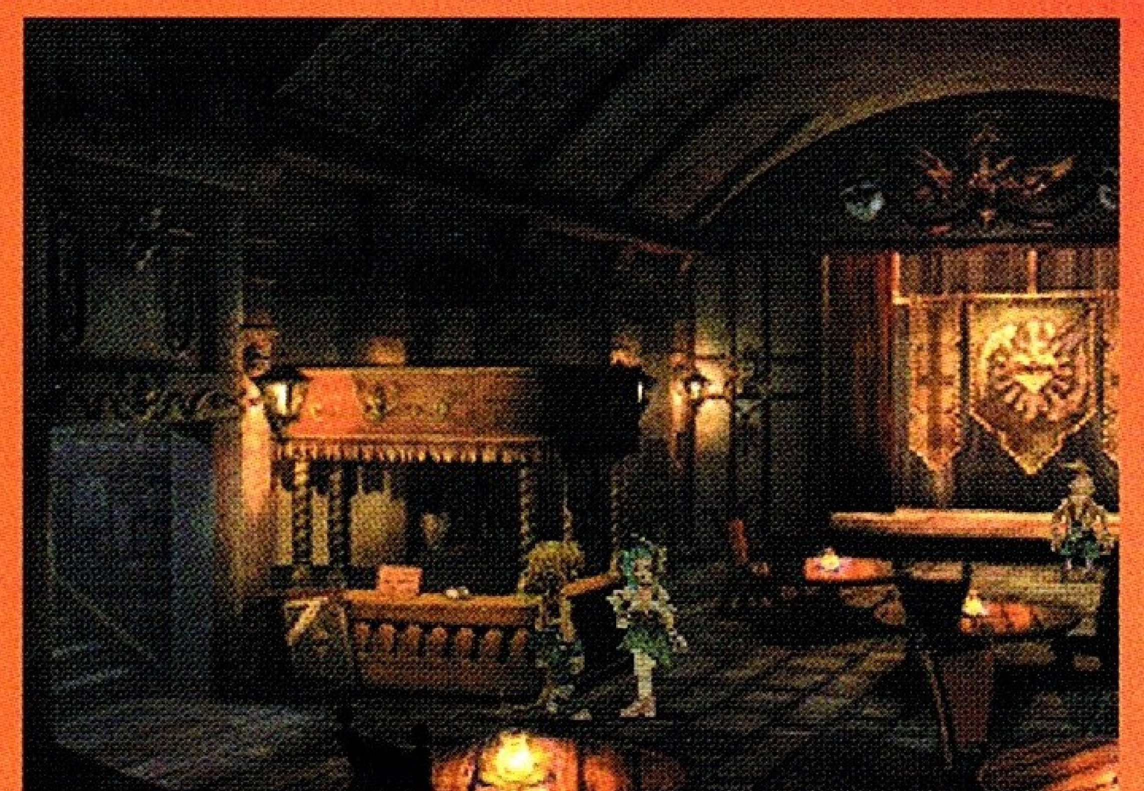




Es posible volver a poner en funcionamiento el correo de los Moogles, aunque es francamente una tarea difícil de conseguir y la recompensa es bastante escasa. De todos modos, si decides intentarlo lo primero que tienes que hacer es encontrar la central de correo, que se encuentra en una gran isla al norte del Continente Exterior. Llega allí con Choco y dale una semilla de pimienta, lo que abrirá la puerta a la central. Habla con Artemician y dirígete hasta el campanario de Alexandria, donde Kupo te dará la primera carta y te pedirá que recuperes tú mismo el servicio. Llévasela a Atla, que se encuentra en Brumecia. Después, llévale la siguiente a Mogryo en la aldea de los magos negros. Este te dará una para Kumool, que esta en el castillo Ipsem. Tu siguiente visita será Mois, que anteriormente se encontraba en la cueva de Hielo, pero se ha trasladado hasta la entrada de Fosil Roo en el pantano Qu del continente de la niebla. Para llegar hasta allí será necesario que lleves a Quina en tu grupo. Tras eso busca a Noggy en Daguerreo y vuelve finalmente a Kupo en Alexandria. Tras eso, dirígete hacia el teatro de Ruby y habla con ella, que te dará un objeto que tienes que llevarle a Artemician, con el cual podrá volver a poner en funcionamiento el correo de los moogles. Como triste recompensa por tu esfuerzo, recibirás un Anillo Protector.





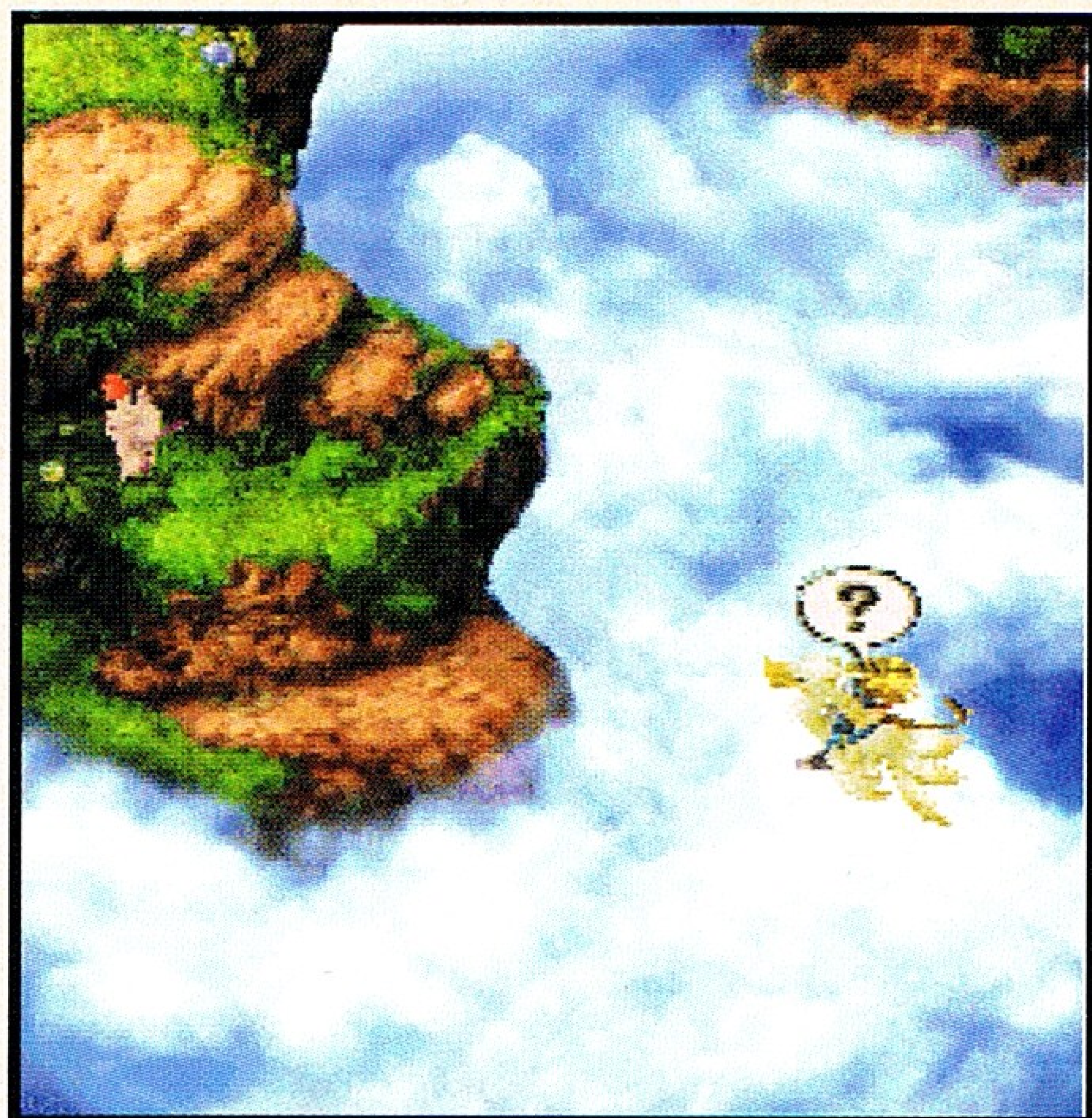


OZMA, el eliodon definitivo



QUIÉN ES Y DÓNDE ESTÁ

Muy probablemente, Ozma es el enemigo más difícil en la historia de los Final Fantasy. Aunque te hayas terminado el juego y derrotado a las Tinieblas de la Eternidad, nada puede prepararte lo suficiente para enfrentarte a Ozma. El eliodon definitivo te espera descansando en la cueva del Jardín Volador de los Chocobos, por lo que deberás de haber encontrado los seis fragmentos de chocografia y tener la habilidad de volar de Choco para poder enfrentarte a él. Una vez que hayas llegado hasta allí, la cueva del eliodon se encuentra situada en la isla de la derecha, en el montículo de piedras. Cuando la examines Mene te advertirá que nota algo muy extraño de ella, y podrás elegir echarte atrás o seleccionar tu grupo. Si, pese a sus advertencias, insistes en molestar al ser que se encuentra dormitando allí, empezará el combate contra Ozma.



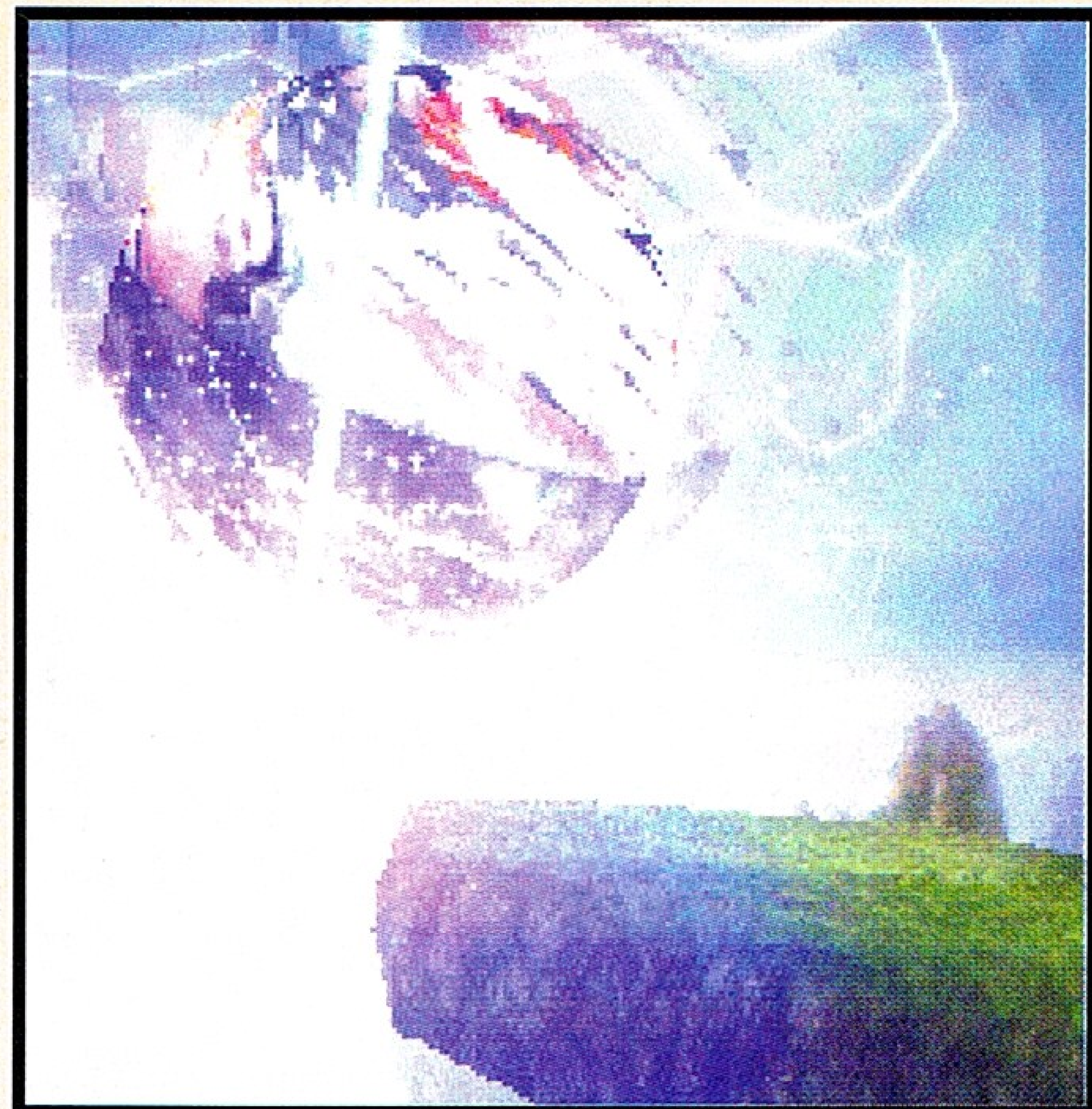
PRIMERO, CONOCE A TU ENEMIGO

NOMBRE: OZMA
PV: 65.535
PM: 9.999
Nivel: 99
Objetos: Elixir, Traje de los señores, Materia oscura, Pieza de Pumice

Combatir a Ozma es un auténtico dilema, ya que realmente no existe un método seguro o definitivo a seguir, como ocurría con las Armas de anteriores Final Fantasy. Probablemente pensarás que no tiene demasiados puntos de vida como para compararse a Omega o Esmeralda pero ya que no tienes limites de cómo el Sumun o convocaciones como Los Caballeros de la Mesa Redonda, quitarle sus cincuenta mil puntos van a ser toda un proeza. Lo primero que deberás saber es que ganar o perder este combate es prácticamente una cuestión de suerte, ya que según qué ataques realice Ozma el resultado puede cambiar. Si tienes suerte y Ozma no lanza Meteoritos o Maldiciones tienes serias oportunidades de ganar, mientras que si se pone a ello, puedes dar el combate por perdido seas del nivel que seas. Otra cosa que debe preocuparte de Ozma es su enorme velocidad, ya que le es posible actuar incluso entre cada uno de tus personajes si no eres especialmente rápido. Para saber que esperar de él, esta es la lista de los ataques que realiza:
Muerte: Se trata del habitual conjuro de muerte directa. Solo lo lanza sobre uno de tus personajes, pero por desgracia tiene la desagradable tendencia de funcionar casi siempre, sin importar lo elevadas que sean tus defensas mágicas.
Muerte de nivel 5: Asegúrate de que tus personajes no tienen niveles que sean múltiplos de nivel 5, o cuando te lance este conjuro no podrás hacer nada para evitar que te mate.
Absorción de PM: Si por alguna causa Ozma se queda sin puntos de magia, usara este ataque para robarte los tuyos.
Descarga Estelar: Se trata del mismo conjuro que tiene Trance Kuja (sacado de Kefka en el Final Fantasy VI), que causa un daño entre 2.500 y 3.000 puntos a todos los personajes.
Cura III: Ozma lanza este conjuro sobre sí mismo para curarse entre 7.000 y 8.000 Puntos de Vida.
Mini: Lo lanza sobre todos tus personajes, con un enorme porcentaje de éxito.
Juicio Final: Es el mismo conjuro que tiene Vivi, capaz de causar un daño masivo, entre 7.000 y 9.999 puntos de daño a todos los personajes, incluido al mismo Ozma. Por desgracia, a veces le cura en lugar de causarle daño. La ventaja es que este ataque esta basado en Sombra, por lo que si te has equipado correctamente recuperarás vida en lugar de recibir daño.
Maldición: Probablemente el conjuro mas terrible de Ozma. Somete a tu grupo a distintos estados, de una manera similar a la Gran Cruz de Las Tinieblas de la Eternidad, pero que causa adicionalmente un daño considerable.
Descarga: El mismo conjuro de Vivi. Puede lanzarlo sobre un solo personaje o contra el grupo entero.
Sagrado: El mismo conjuro de Eiko, aunque no causa un daño demasiado elevado.
Meteorito: Es el conjuro con el que más daño te hará si te has protegido contra el Juicio Final. Ten cuidado cuando te lo lance, pues puede significar el final del combate ya que no hay una protección adecuada contra él.

Como prepararte y afrontar el combate

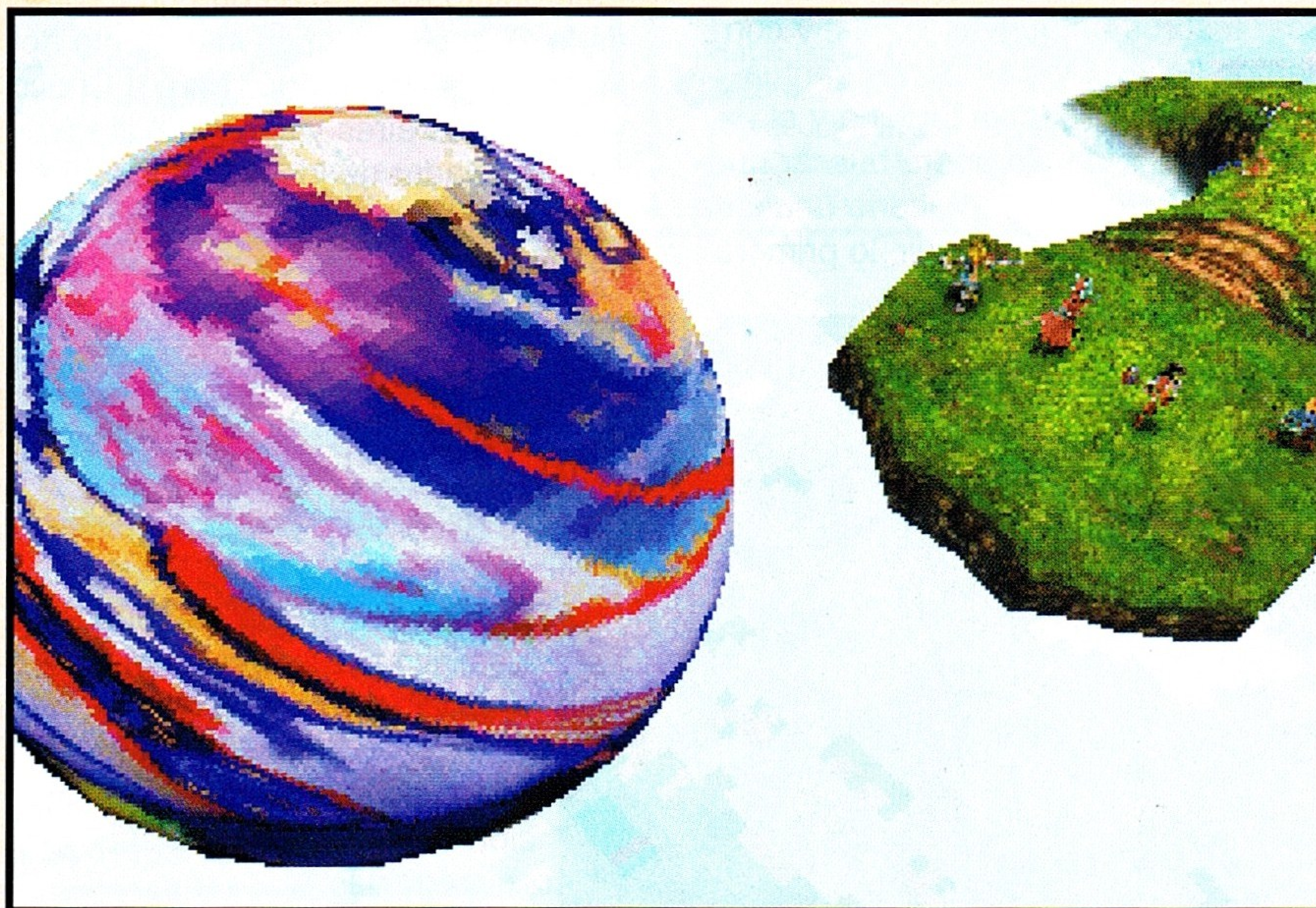
Para derrotar a Ozma más fácilmente hay un par de cosas que puedes hacer. Primero, si has conseguido encontrar a todos los monstruos amistosos te será posible atacarle físicamente, ya que de otro modo tus ataques normales no le causarían efecto. Por desgracia, esta es una ayuda un tanto inútil, ya que jamas conseguirás derrotarlo con ataques convencionales. Lo que sí te va a ser muy útil, por no decir vital es equiparte con objetos que te permitan absorber el daño basado en som-



bra, o sino acabará contigo con su Juicio Final. Zidane deberá equipase con el Traje Ninja y otros dos personajes usarán las Piezas de Pumice (así que no trates de fundirlas aun, ya que Ark resultará inútil). En cuanto a la protección del cuarto personaje, busca una combinación adecuada que te permita tener a todos el grupo inmunizados contra este elemento, como Steiner y sus Mallas Demoniacas. La siguiente cosa que debes saber es que Ozma es completamente inmune a los ataques basados en sombra, por lo que el Juicio Final de Vivi o el eliodon Ark le recuperarán vida en lugar de dañarle. En cuanto al nivel requerido, aunque ayudaría un nivel 99 no es necesario alcanzarlo para ganar, pero es muy improbable que lo consigas con niveles inferiores a 60. Equípate con habilidades especiales que te prevengan de Locura, Veneno y Ceguera, para tratar de hacer lo menos mortal posible su Maldición. Por último, resultan especialmente vitales las habilidades de Auto Vida, Auto Poción, Auto Regeneración y Auto Velocidad, ya que cualquier cosa que pueda hacer que recuperes es recomendable, y volver a la vida mucho más. No hay una combinación de personajes perfecta para ganar, pero cada uno tiene unas pautas más o menos recomendables a seguir.



Zidane: El protagonista es el único personaje que tendrás que llevar necesariamente en este combate, y existen distintas maneras de conseguir que sea muy útil. Si puedes, haz que su habilidad de Ladrón cause un daño muy elevado, como mínimo más de 8.000 puntos. Si no, trata de llegar con el trance a punto de cargarse y suéltale tantos Gran Letal como te sea posible. Si no haces ninguna de ambas cosas, Zidane es un personaje virtualmente inútil, salvo por su velocidad y la posibilidad de emplear objetos que quiten estado o elixires (no te cortes en usar cualquier cosa, ya que por algo es el combate más difícil del juego).
Garnet: El objetivo de Garnet aquí es mas que obvio, que será curar a tus personajes tan rápido como te sea posible. Lanza siempre Cura 3, y asegúrate de equiparte con la habilidad Concentración para potenciar la magia. En el raro e improbable caso de que le toque actuar y todos tus personajes se encuentren bien, lanza Bahamuth siempre que tengas 99 garnets para potenciarla.
Vivi: El conjuro que te será más útil será el de Descarga. Aquí el truco consiste en combinarlo con las habilidades de Auto Reflejar y el Reflejo x 2, para conseguir un daño de 9.999 puntos.
Eiko: La táctica con ella es la misma que con Garnet, solo que en lugar de Bahamut lanza el conjuro Sagrado. La mayor ventaja que tiene sobre la princesa es la posibilidad de que aparezca Fénix si tu grupo es derrotado, que aunque mínima, puede salvarte en una situación desesperada.
Freya: Uno de los personajes más recomendables para el combate. Asegúrate de que su ataque, la Marca del Dragón, cause 9.999 puntos de daño y lánzalo todos los turnos.
Steiner: Con Steiner deberás utilizar todos los turnos el ataque Shock, que le quitará también 9.999 puntos de vida.



Salamandra: Por desgracia, Salamandra es el personaje menos útil para ganar el combate, ya que ninguno de los objetos que lance ni sus habilidades quitarán el daño deseado. La mejor manera de usarlo contra Ozma es emplearlo para usar objetos.
Quina: Por increíble que parezca, Quina es muy útil contra Ozma. Su magia Azul Guardia Poderosa reducirá considerablemente el daño que recibas, y el conjuro que lanza cuatro remedios sobre el grupo eliminará todos los estados. El mejor truco con el/ella consiste en lanzar contínuamente su Martillo Mágico, que restará magia a Ozma obligándole a drenarla. El problema de esta técnica es que se basa demasiado en la suerte ya que el daño del Martillo es al azar, pero si eres afortunado puedes meter a Ozma en problemas desde el principio del combate.

Una vez que hayas elegido a tu grupo, recomendablemente con una curandera por lo menos, ataca tan rápido como puedas para intentar ganar muy pronto el combate. Si tienes alguna Materia Oscura de sobra, úsala sin dudarlo. Como ya dije, la suerte es un factor muy importante, y muy probablemente serás derrotado muchas ocasiones antes de acabar con Ozma. Sigue intentándolo a pesar de todo, ya que tarde o temprano realizará una combinación de ataques débil y podrás aprovecharte. Suena triste pero, por desgracia, es el único modo de derrotarle.

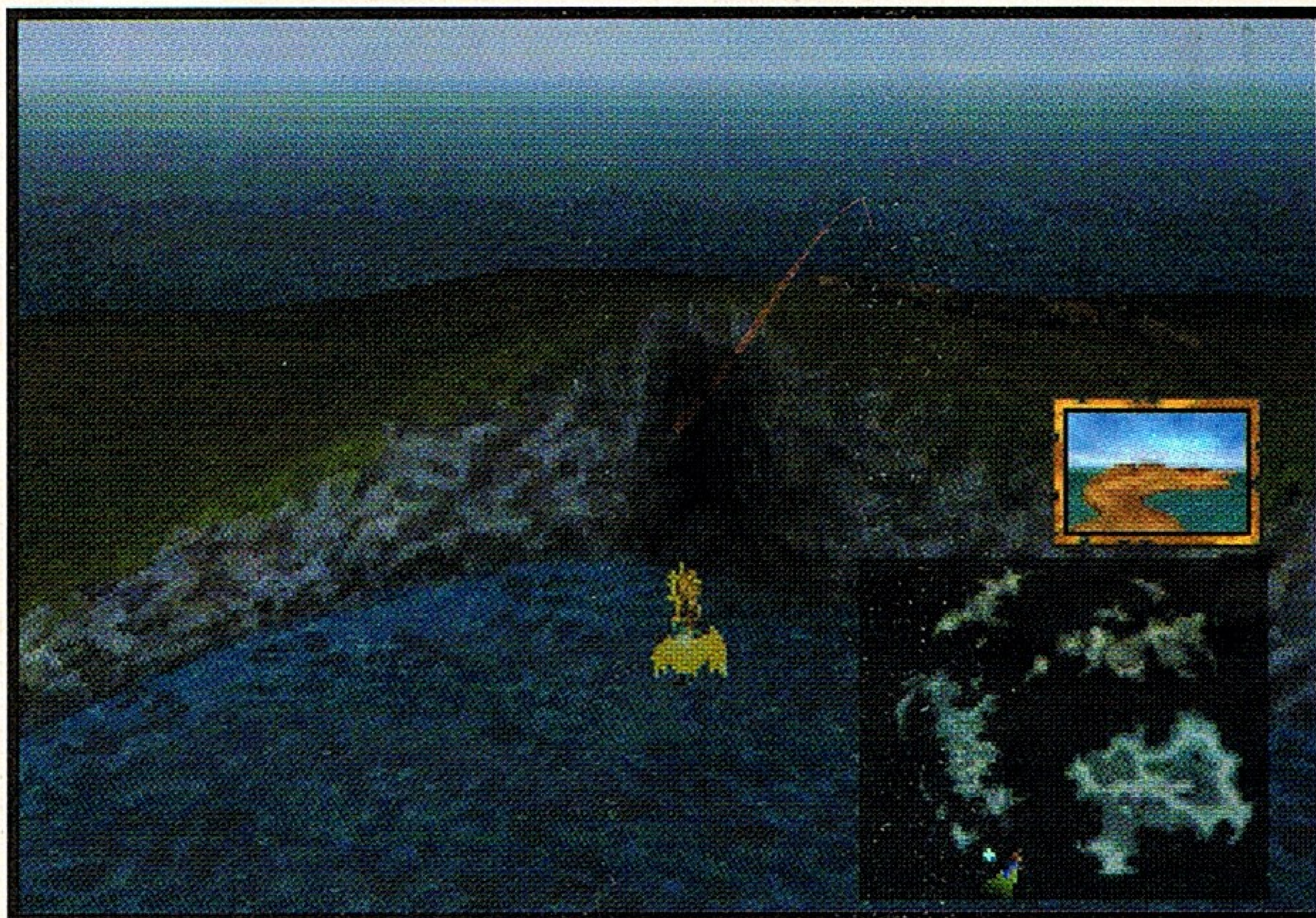
Y la recompensa es

Una vez que lo derrotes serás recompensado con un Pumice, una Materia Oscura, 18.000 puntos de experiencia y 100 puntos de habilidad. Además, Mene te recompensará con la carta de Ozma, una guía para obtener el máximo rango con las cartas y te curará por completo. Como nota anecdótica, tanto Hades como los monstruos amistosos se quedarán muy sorprendidos si consigues derrotarlo antes de encontrarlos, y harán comentarios graciosos al respecto.

el juego de CALIENTE Y FRÍO

El juego de caliente y frío es la subtrama más importante de todo el Final Fantasy IX y al mismo tiempo la que más secretos revela. Desde el mismo momento en el que sales de Lindblum en dirección a Brumecia en el primer disco puedes empezar a participar en este juego. Para ello, dirígete al este hasta llegar al bosque de los chocobos. Allí el moogle Mene te dará unas semillas para llamar a Choco, con el que deberás volver al bosque. Una vez de vuelta, Mene te dirá que Choco puede detectar y excavar tesoros enterrados y a cambio de dinero te dejará buscar en el bosque. En este minijuego, podrás montar en Choco y buscar libremente. Cada vez que le des al botón de acción, Choco picará en el suelo y nos dará una pista de lo cerca o lejos que estamos del tesoro. Cuando diga "Kweh", significa que no hay ningún tesoro, pero si hay uno dirá "Kweh!?" o "Kwehhh!?" según lo cerca que estés de él. Cuando lo encuentre dirá "K-Kwehhh!!!", y aparecerá al lado una cifra que indica lo profundo que esta enterrado el objeto. Dale al botón sin parar y Choco ira cavando hasta desenterrarlo. Lo rápido que Choco cavará depende del nivel de su pico, que mejorará según vayamos desenterrando más. Cada objeto que encontremos nos dará puntos que luego podremos intercambiar con Mene por distintos objetos de gran valor, como un Traje de los Señores o la carta Viltgance. Por desgracia, la cantidad de puntos que nos pide por ellos es exagerada, y podemos pasarnos más de 10 horas excavando para conseguir uno de los que realmente merecen la pena. Por suerte, si conseguimos encontrar más de cuatro tesoros en los 30 segundos de tiempo que Mene nos da, conseguiremos 10 segundos extra y los objetos valdrán el doble en puntos, pero tampoco ayuda mucho. También recibiremos cinco puntos adicionales si encontramos dos con una diferencia de tiempo menor a 5 segundos. Pero lo auténticamente interesante es que, en algunas ocasiones, encontraremos ciertos objetos especiales, llamados Chocografías. Las Chocografías son mapas del tesoro que podremos buscar con Choco mientras viajamos por el mundo. Cuando encontremos una Chocografía podremos abrir un menú especial tanto hablando con Mene o mientras montemos a Choco por el mundo. Esta mostrará una imagen del lugar y una pista de dónde se encuentra, y nuestra misión consistirá en descubrir el escondite cavando por el mundo. Cuando los encontremos, seremos recompensados con una serie de objetos muy valiosos y podremos ponernos a buscar la siguiente Chocografía. Pero aparte de objeto, la búsqueda de Chocografías tiene otra recompensa muy especial, ya que algunos tesoros pondrán a dormir a Choco, que se encontrará en el mundo de los sueños con el Chocobo Gordo, y éste recompensará sus esfuerzos otorgándole una nueva habilidad. Cada habilidad permitirá a Choco atravesar distintos terrenos para buscar tesoros en nuevas zonas, y con el tiempo llegar a los otros dos santuarios de los Chocobos, la Laguna y el Jardín Volador, donde podrá buscar nuevas Chocografías. Para hacerte una idea exacta de los pasos a seguir, lo primero de todo es buscar en el bosque durante un buen rato. Aunque te canses de buscar y parezca que no quedan más, hasta que Choco no note que las has encontrado todas, lo mejor será que sigas buscando.Cuando descubra que no quedan más, Mene te lo dirá y ya puedes ponerte a buscar los tesoros por el mundo. En el tercer disco, se abrirá la posibilidad de descubrir el segundo de los santuarios, situado en una cueva en la isla Palmnell, más o menos por la parte inferior izquierda del mapa. Para llegar hasta ella Choco deberá haber conseguido la habilidad de nadar por los ríos, y tienes que llamarlo desde la pequeña isla con huellas que se encuentra por la zona de Daguerreo. Desde allí dirígete a la grieta de la isla cercana, pero para hacerlo deberás dar un gran rodeo por las aguas transitables cercanas al continente Olvidado.Una vez allí, podrás buscar nuevas Chocografías. No olvides que cada vez que consigues una nueva habilidad de Choco, aparecen nuevas Chocografías en los otros santuarios, por lo que cuando puedas ir por las montañas habrán nuevas Chocografías en el Bosque, y al ganar la habilidad de cruzar los océanos saldrán nuevas en el Lago. Otra cosa importante a saber es que cuando caves en busca de Chocografías, en algunas ocasiones encontrarás una pieza de Chocografía. Este objeto no es más que un fragmento de la Chocografía más importante del juego, la nº 20, que permitirá a Choco volar por los aires y conseguir llegar al Jardín Volador de los chocobos, el tercer santuario. El Jardín Volador es una isla flotante que cambia de posición constantemente en el mundo, pero que puede reconocerse por una pequeña sombra oscura que proyecta en tierra. Si llegas hasta el punto en el que esta la sombra y le das a Choco una semilla Pimienta mientras vuela, llegarás hasta allí. La localización en el mapa del mundo de los cinco puntos en los que se halla el Jardín puede verse en el mapa de la parte de arriba.





A continuación veremos la situación de las 24 Chocografías y cómo conseguirlas.

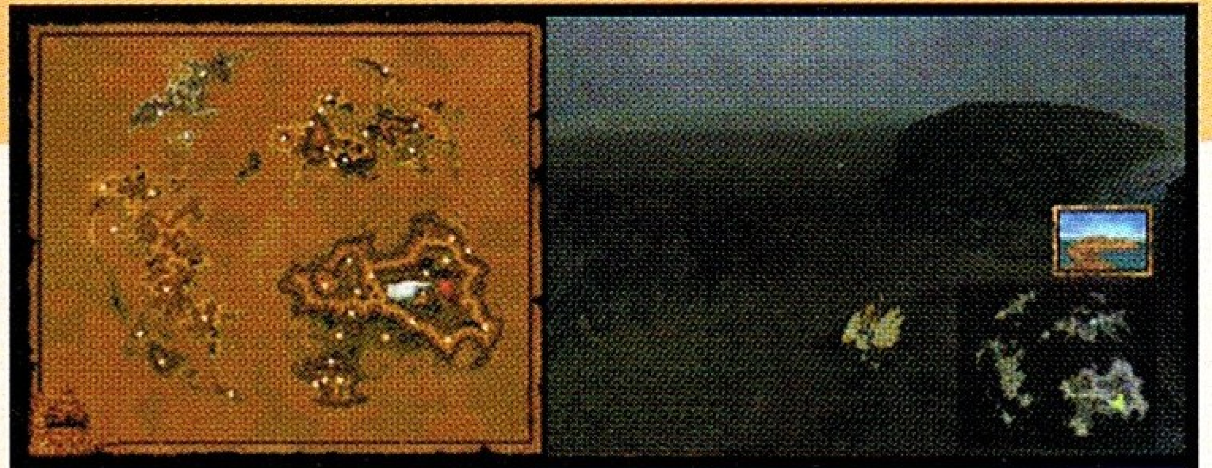
CHOCOGRAFÍAS



Chocografía nº 1, Al lado del arroyo
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo
Tesoro: 2 Elixires, 3 Grandes pociones, 4 Ethers, 2 Botas Germinas
Localización: Cruzando el puente cercano al Bosque de los chocobos



Chocografía nº 2, Entre montañas
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo
Tesoro: 5 Pociones, 5 Grandes pociones, 4 Tiendas, 2 Ropas de algodón
Localización: Las montañas del sudoeste del continente de la Niebla



Chocografía nº 3, Tierra sin cultivar
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo
Tesoro: 10 Antídotos, 1 Brazal de Jade, 3 Filos Alados, 1 Carta de la nave de carga
Localización: Al lado del río cercano al Bosque Maligno



Chocografía nº 4, Costa sanadora
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo
Tesoro: Choco gana la habilidad de cruzar ríos
Localización: Playa al Noroeste de Cleyra



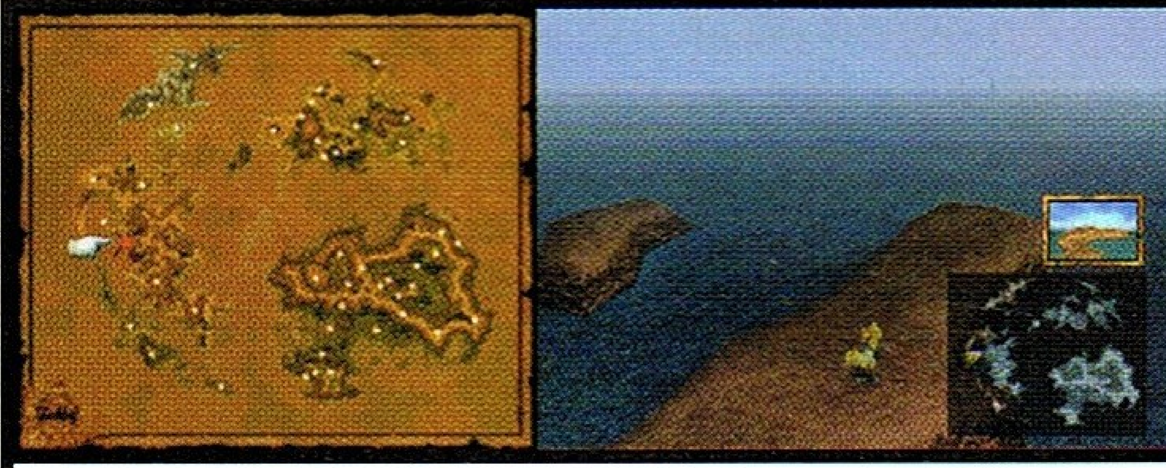
Chocografía nº 5, Playa abandonada
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo
Tesoro: 9 Plumas del Fénix, 5 Caídas del Fénix, 12 Peridot, 1 Guantes de Diamante
Localización: Noreste de la aldea de los Magos Negros



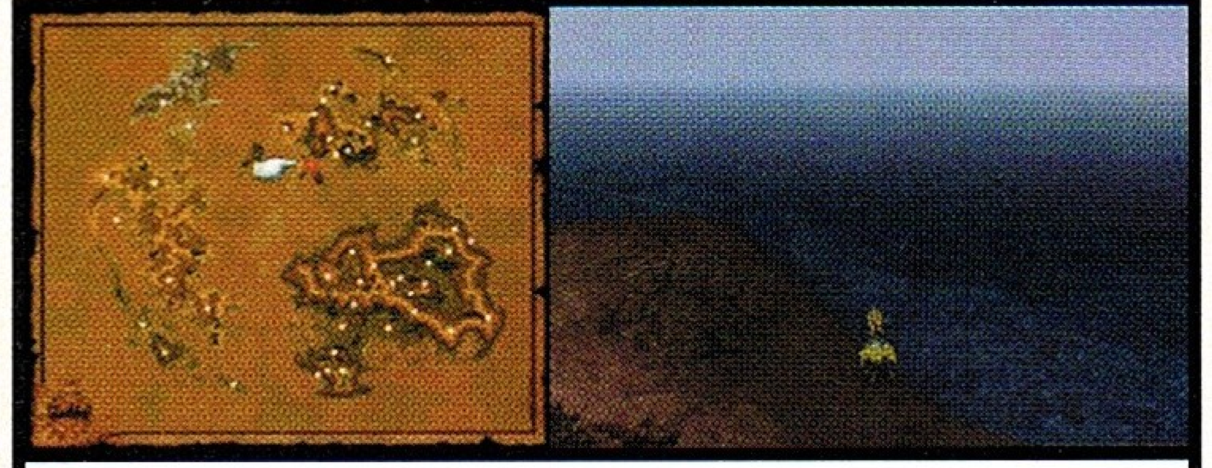
Chocografía nº 6, Campo frío
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo
Tesoro: 5 Pantallas de eco, 7 Grandes Pociones, 3 Tiendas, 1 Carta de la Nave Teatro
Localización: En la playa sur del continente Perdido



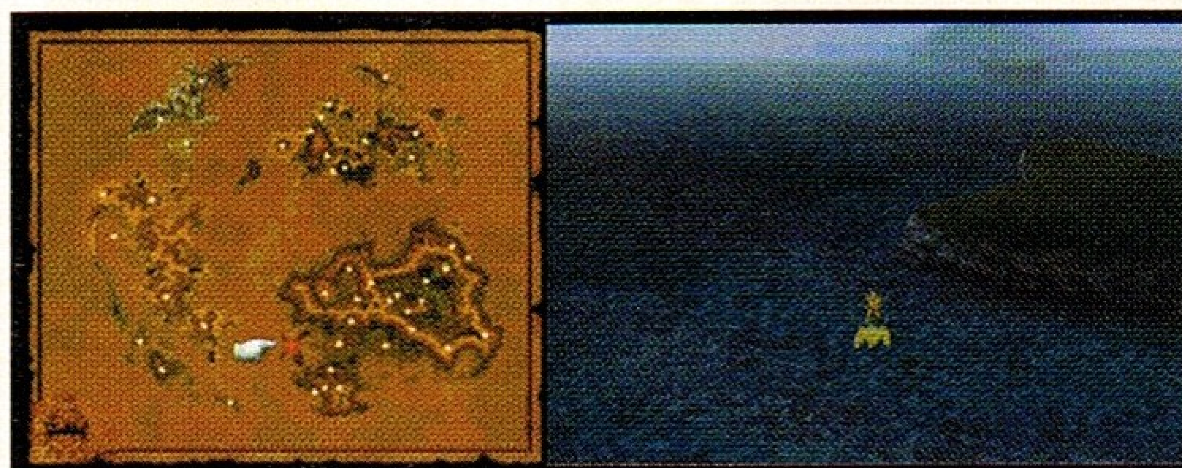
Chocografía nº 7, Lago olvidado
Excavada en: El Lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río
Tesoro: 8 Semillas Gysahl, 5 Ethers, 7 Grandes Pociones, 1 Garras del Dragón
Localización: En las aguas cercanas de la isla al sur del continente Perdido



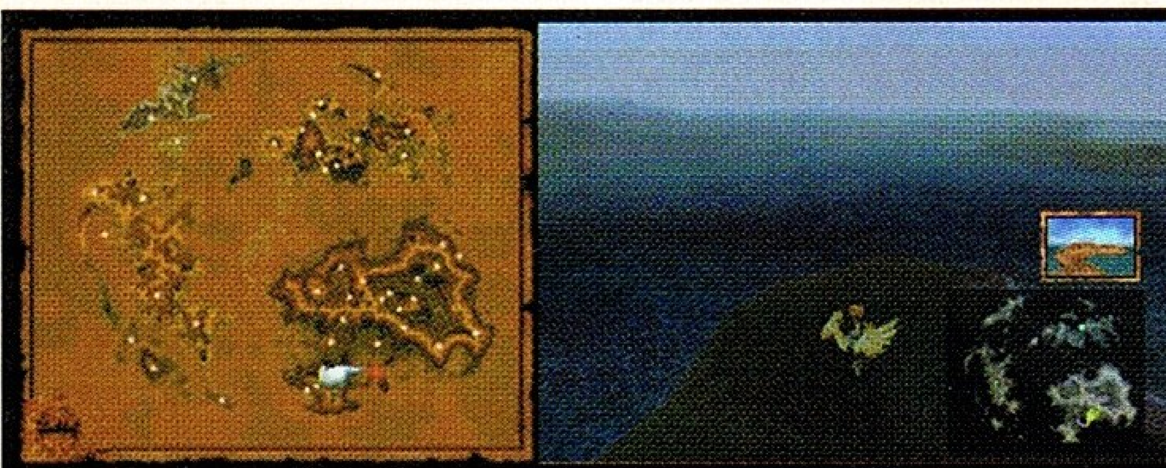
Chocografía nº 8, Lago lejano
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río
Tesoro: 37 Pociones, 6 Etiquetas Mágicas, 1 Armadura Escudo, 1 Protección de Gaia
Localización: En el agua de la costa oeste del continente Olvidado



Chocografía nº 9, Lago abandonado
Excavada en: El Lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río
Tesoro: 6 Suaves, 4 Ethers, 1 Botas Emplumadas, 1 Brazal N-Kai
Localización: En el agua al sudeste de la aldea de los Magos Negros



Chocografía nº 10, Lago de ojo de pájaro
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río
Tesoro: 8 Pociones, 4 Caídas del Fénix, 3 Ethers, 1 Ropa de Mago
Localización: En el agua al Noroeste de la Puerta del Dragón de Lindblum

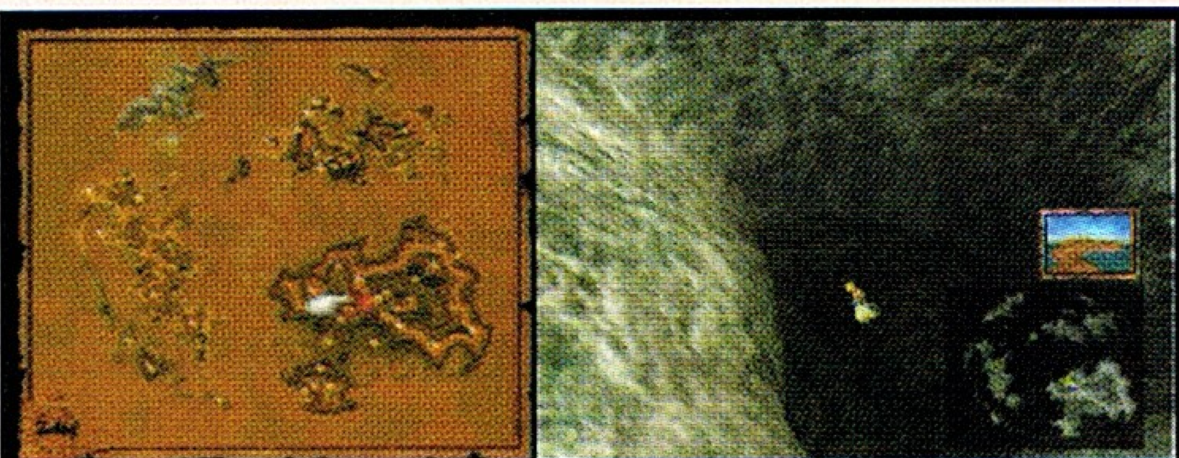


Chocografía nº 11, Playa pequeña
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río
Tesoro: 4 Remedios, 2 Elixires, 8 Soles Nacientes, 1 Bastón de Roble
Localización: En el agua que rodea una isla al sudeste del Bosque de los chocobos



Chocografía nº 12, Lago del amanecer
Excavada en: El Lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río
Tesoro: Choco gana la habilidad de cruzar montañas
Localización: Sudeste de Treno

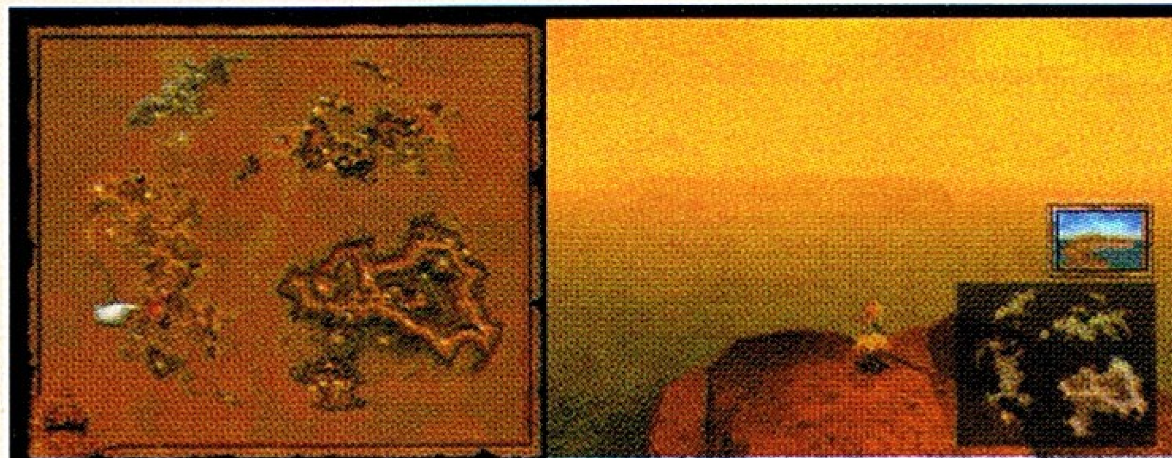
CHOCOGRAFÍAS



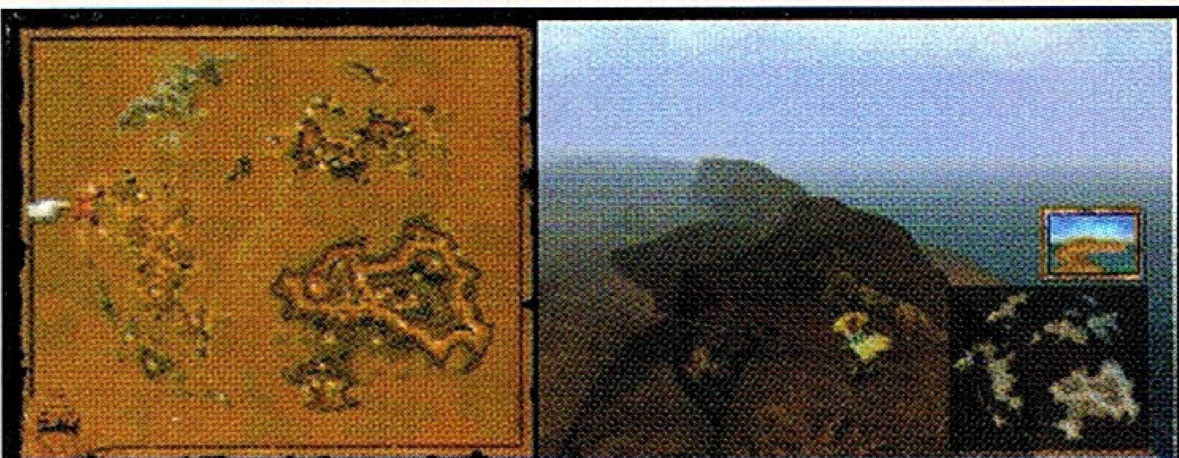
Chocografía nº 13, Bosque prohibido
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña
Tesoro: 7 Ethers, 2 Elixires, 10 Filos Alados, 1 Bastón de Alto Mago
Localización: En las montañas cercanas a Dali



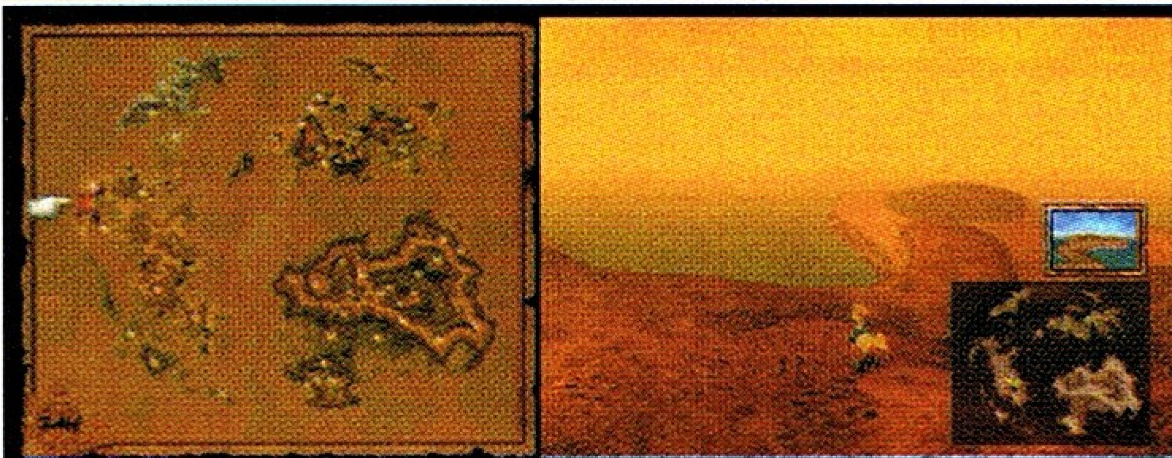
Chocografía nº 14, Praderas verdes
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña
Tesoro: Choco gana la habilidad de cruzar océanos
Localización: En la pradera al noroeste del Bosque Maligno



Chocografía nº 15, Praderas del anochecer
Excavada en: El Lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña
Tesoro: 12 Caídas del Fénix, 14 Piedras, 1 Nudillos del Kaiser, 1 Carta del Hombre de Hierro
Localización: Noroeste del Templo del Viento



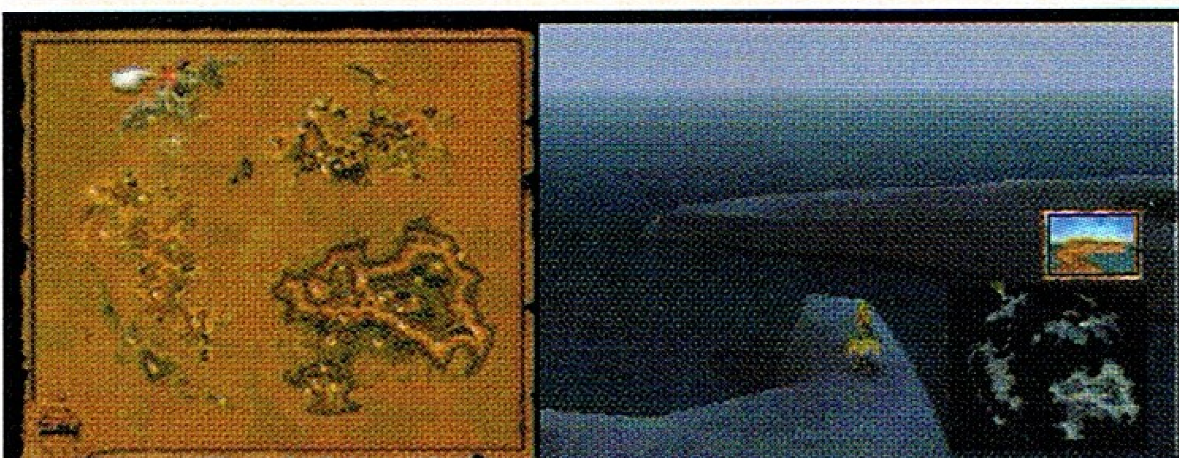
Chocografía nº 16, Praderas olvidadas
Excavada en: El bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Oceano
Tesoro: 17 Piedras, 5 Ethers, 14 Opalos, 1 Mallas demoníacas
Localización: Al sur del Castillo Ipsem



Chocografía nº 17, Mar al anochecer
Excavada en: El Lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano
Tesoro: 15 Plumas de Fénix, 1 Traje Blanco, 1 Diamante, 1 Carta Masamune
Localización: Al Noreste del Templo del Viento



Chocografía nº 18, Océano
Excavada en: El Lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano
Tesoro: 27 Piedras, 1 Ropa Luminosa, 1 Costilla de Ballena, 1 Carta Alexander
Localización: Al oeste de Oilbert, junto a una gran isla con dos playas



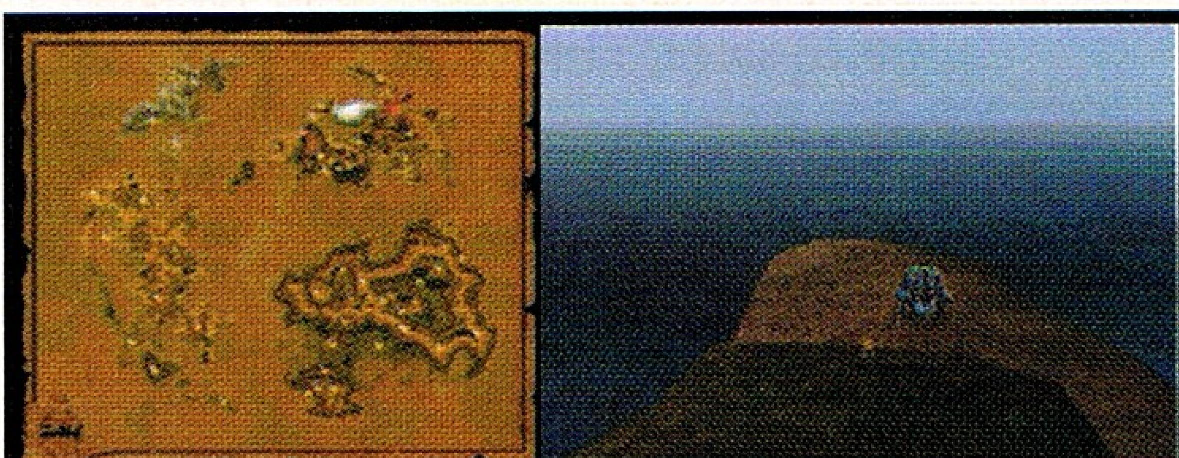
Chocografía nº 19, Laguna helada
Excavada en: El Bosque de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano
Tesoro:11 Peridot, 9 Ópalos, 15 Zafiros, 19 Topacios
Localización: Al oeste del Templo del Fuego



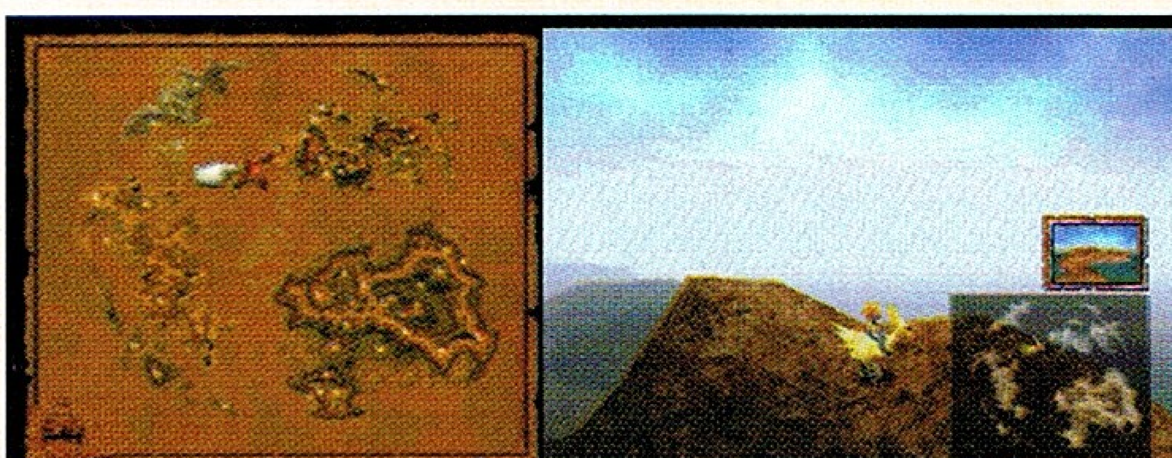
Chocografía nº 20, Océano de niebla
Excavada en: Reuniendo las seis piezas de Chocografía
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano
Tesoro: Choco gana la habilidad de volar
Localización: Al noreste del puerto de Alexandria



Chocografía nº 21, Isla exterior
Excavada en: El Jardín volador de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano, Vuelo
Tesoro: 21 Amatistas, 16 Garnets, 1 Armadura Genji, 1 Ragnarok
Localización: Isla al este del Palacio del Desierto



Chocografía nº 22, Isla exterior 2
Excavada en: El lago de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano, Vuelo
Tesoro: 11 Zafiros, 1 Círculo, 1 Pieza de Pumice, 1 Carta Hilda Garde 3
Localización: Al noroeste del Palacio del Desierto



Chocografía nº 23, Isla de las hadas
Excavada en: El Jardín volador de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano, Vuelo
Tesoro: 33 Pociones, 15 Enfados, 1 Mitra Sagrada, 1 Carta Materia Oscura
Localización: Al sudoeste del Árbol de Lifa



Chocografía nº 24, Isla olvidada
Excavada en: El Jardín volador de los chocobos
Habilidad requerida: Campo, Río, Montaña, Océano, Vuelo
Tesoro: 1 Lazo, 1 Anillo del renacimiento, 13 Amatistas, 1 Carta Ark
Localización: En la isla cercana a donde encontraste la Chocografía nº 7

TESOROS

Pero además de los tesoros de las 24 Chocografías, existen unos cuantos tesoros más ocultos por el mundo que sólo podemos conseguir dándole semillas Pimienta a Choco. Los tesoros son:



Aguas burbujeantes de debajo de la cueva de Quan.
Para conseguir este tesoro, debes entrar en la cueva y darle una semilla cuando estés asomado al risco.
9 Piedras, 15 Topacios, 1 Raqueta del Tigre, Carta Rosa Roja



Aguas burbujeantes del continente Olvidado
En uno de los lagos de la parte sur del continente
10 Remedios, 1 Traje Negro, 1 Guante Genji, 1 Carta del Narciso Azul



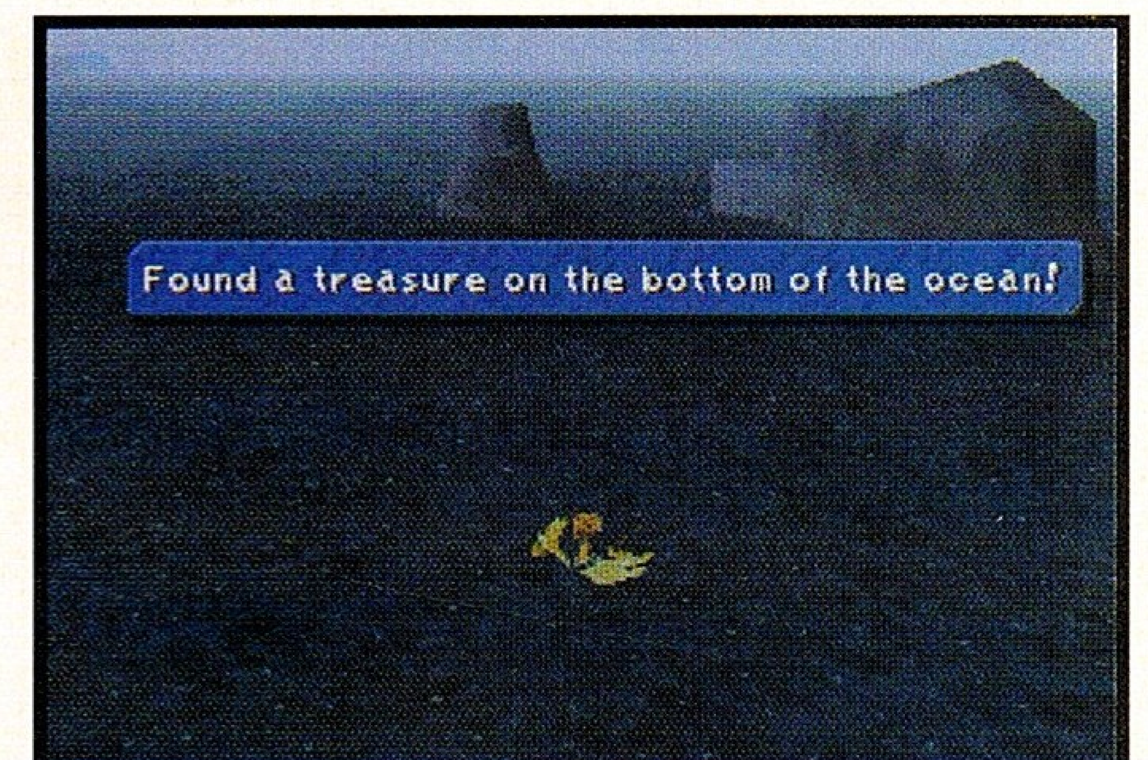
Grietas al noroeste del continente olvidado
Un poco al Noroeste de la anterior
19 Gotas oculares, 1 Anillo de Madain, 1 Yelmo de Genji, 1 Carta de Hilda Garde



Aguas burbujeantes cercanas al árbol de Lifa
Al norte del árbol
50 Pociones, 25 Grandes Pociones, 9 Ethers, 7 Elixires



En las grietas de la parte este del continente Perdido
Detrás de unas montañas semiocultas
41 Lapis Lazuli, 1 Anillo Rosetta 1 Anillo protector, 1 Carta Aeronave



El centro de la destruida isla brillante
Solo accesible en el cuarto disco
10 Aguamarinas, 1 Arma Última, 1 Maximilian, 1 Carta Invecible.



Aguas burbujeantes del continente Exterior
En la zona sudeste del continente
8 Sombreros con visera, 8 Brazales de Perla, 7 Camisetas Aloha, 8 Sandalias



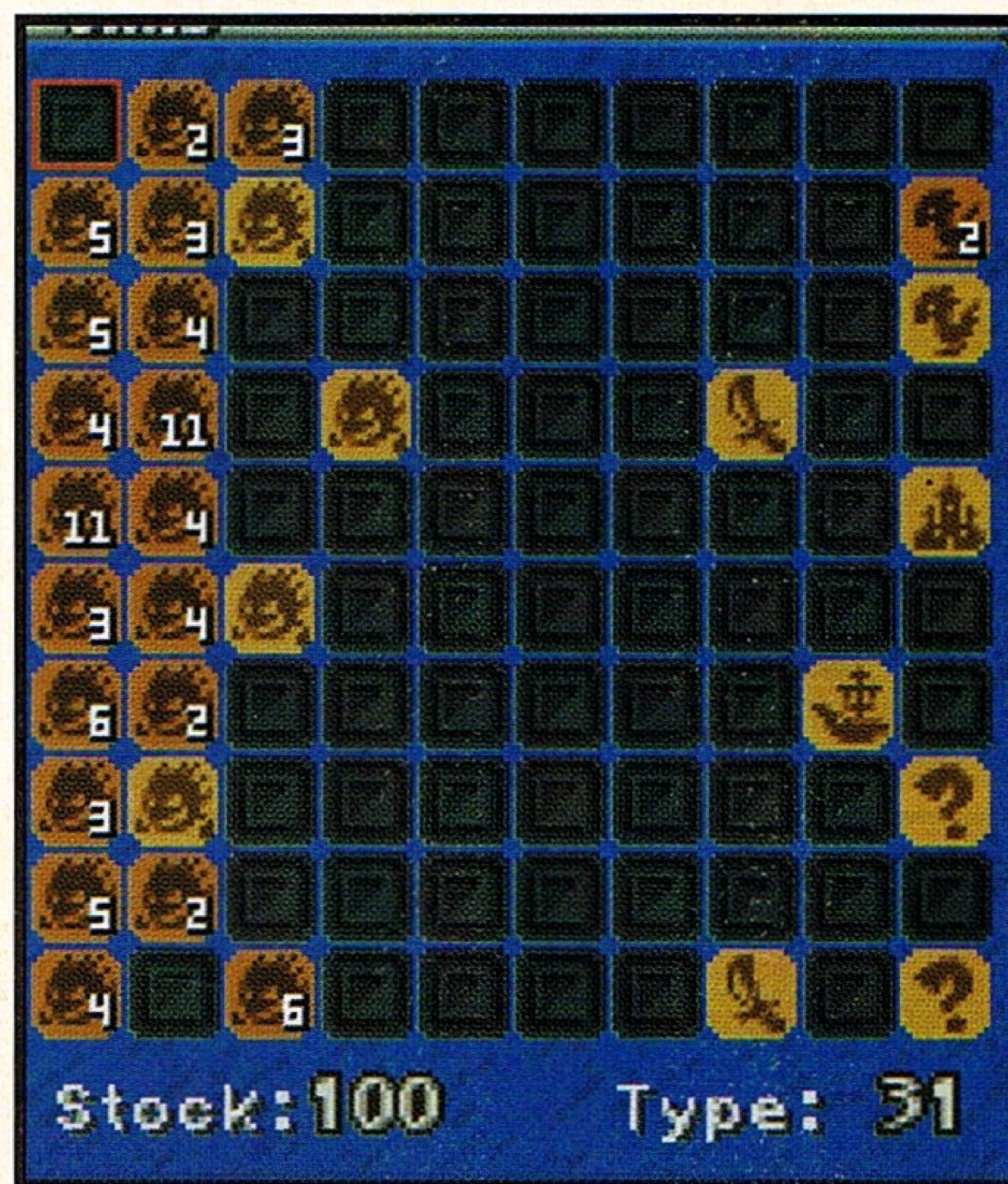
En las grietas cercanas a Oeilvert
Al noroeste del lugar
1 Oración de la doncella, 1 Pelo del Dragón, 1 Guanteletes, 1 Carta de Odín

Una vez que hayas encontrado todos los tesoros, puedes dirigirte hacia la isla de la esquina inferior derecha en la que encontrarás la última grieta, que conduce al paraíso de los chocobos, donde choco encontrará su destino... que no es otro que seguir con sus amigos. Además, una vez que hayas salido de allí, podrás hacer que Choco cure todos tus puntos de vida y de magia bajando de él en una playa y pulsando el círculo. Felicidades, has terminado la subtrama más compleja de todo el Final Fantasy IX.

el juego de TETRA

Tras la buena acogida que tuvo el anterior juego de cartas en el Final Fantasy VIII, Square ha incluido un nuevo sistema en el IX para continuar el éxito del anterior. Por desgracia, han intentado complicar el juego extremadamente, y ha perdido la jugabilidad que tenia el anterior. Y por si fuera poco, no existe ninguna recompensa material por conseguir el máximo rango, el S, sino el simple reconociendo personal de haberlo logrado.

Las reglas del juego son cualquier cosa menos simples. Lo primero de lo que se da uno cuenta es que las cartas tienen unas flechas señalando hacia algunas direcciones. Eso representa hacia qué lugares atacan las cartas. Cuando tú colocas una carta que señala hacia una dirección, si hay una carta enemiga sin una flecha que señale a su vez hacia tí, acabas de convertir dicha carta a tu color. Si, por el contrario, tienen una flecha que se opone a la tuya, tiene lugar un combate de cartas. La manera para comprender cómo se realiza un combate de cartas depende de las cuatro letras o números de cada carta. Estos símbolos son los que representan su poder de ataque, de defensa y el tipo de carta. El primer numero representa la fuerza de



ataque de la carta y la letra que viene a continuación indica su tipo, que puede ser P, M, X o A. Para acabar, los dos últimos números son respectivamente la defensa física y mágica de la carta, que obviamente, cuanto más altas sean, mayor defensa tendrán. Lo que te estarás preguntando es que si el primero, el tercero y el cuarto símbolo son números, porque a veces aparecen cartas con letras en esos lugares. La respuesta es que el sistema numérico está expresado de manera hexadecimal. El 0 representa el cero, el numero más bajo, mientras que la A, la B, la C, la D, la E y la F representan los números 10, 11, 12, 13 14 y 15 respectivamente. El tipo de carta viene a determinar la tipología de ataque que realiza. P significa que realiza una ataque físico, por lo que la carta enemiga utilizará su defensa física para defenderse, mientras que M representa un tipo de ataque mágico que se enfrentará con la defensa mágica. Las cartas X son cartas duales, que pueden atacar tanto física como mágicamente, según cual sea la defensa más baja de la carta contraria. Por ultimo, el tipo de carta más poderosa son las A, que eligen como defensa la cifra más baja de la carta enemiga. Por desgracia, si esto no fuera lo suficientemente complicado, las cartas tienen un enorme aliciente al azar, por lo que aunque generalmente las cartas más fuertes tienden a vencer a las débiles, no es completamente necesario que sea así.

Aparte del combate, existe la posibilidad de realizar un combo, si consigues volver de tu color una carta que señala hacia otra, esta volverá a su vez las adyacentes las cartas de tu rival que no se hallen protegidas. De este modo, es posible darle la vuelta al marcador de una manera rápida y eficaz.

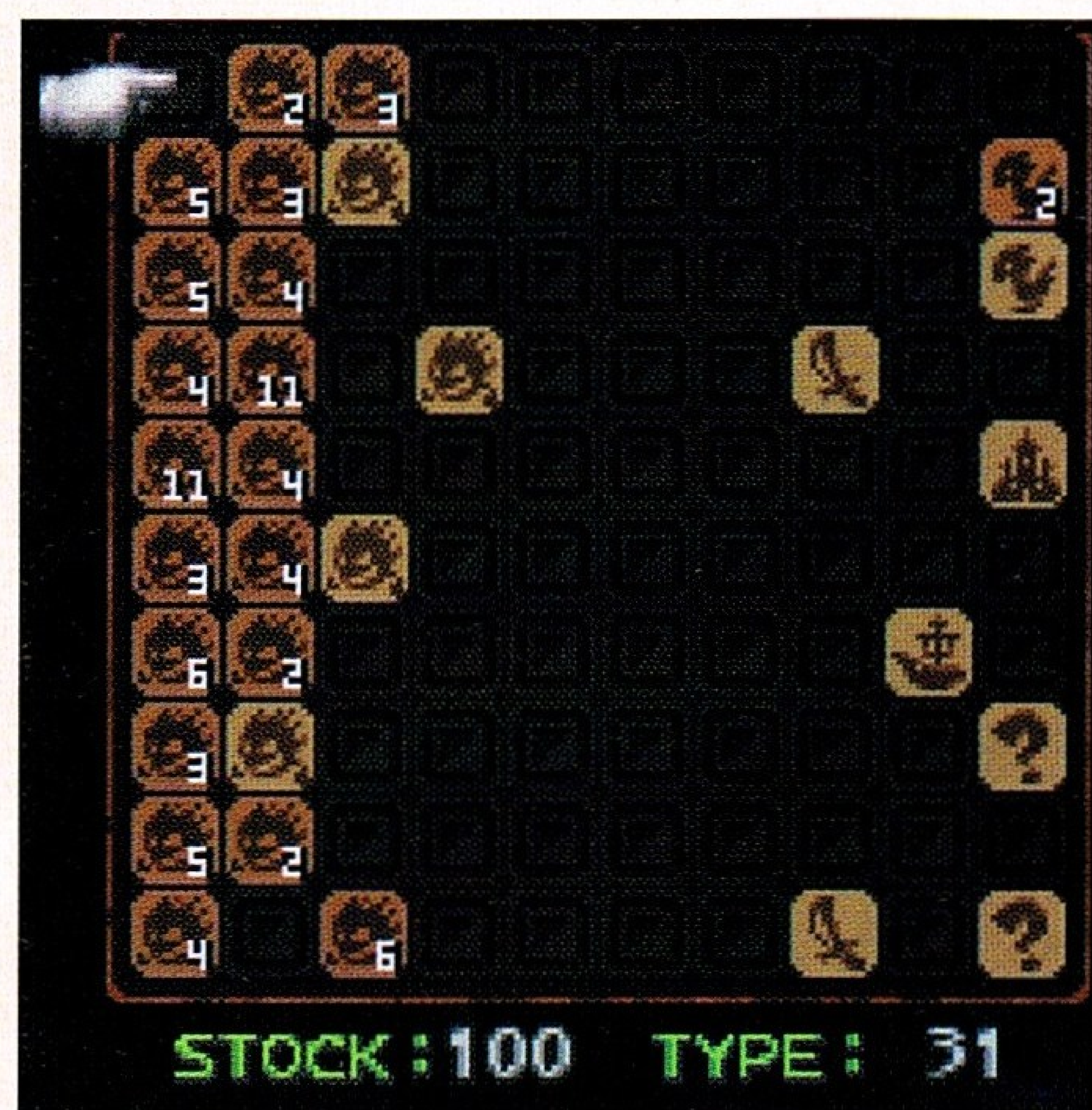
Al contrario también que el juego anterior, las cartas en el Final IX







también ganan experiencia, y conforme vayamos utilizándolas mejorarán sus características y su tipo, con independencia de la potencia original de las cartas.
Para calcular el rango de jugador de cartas, no influye cuántos combates ganes, sino cuántas cartas tienes. Las más valiosas son las cartas que tengan únicamente una sola flecha y las cartas únicas. Adicionalmente, si consigues que tus cartas aumenten hasta el tipo X o del tipo A, conseguirás bonos especiales que se corresponden al tipo de carta.







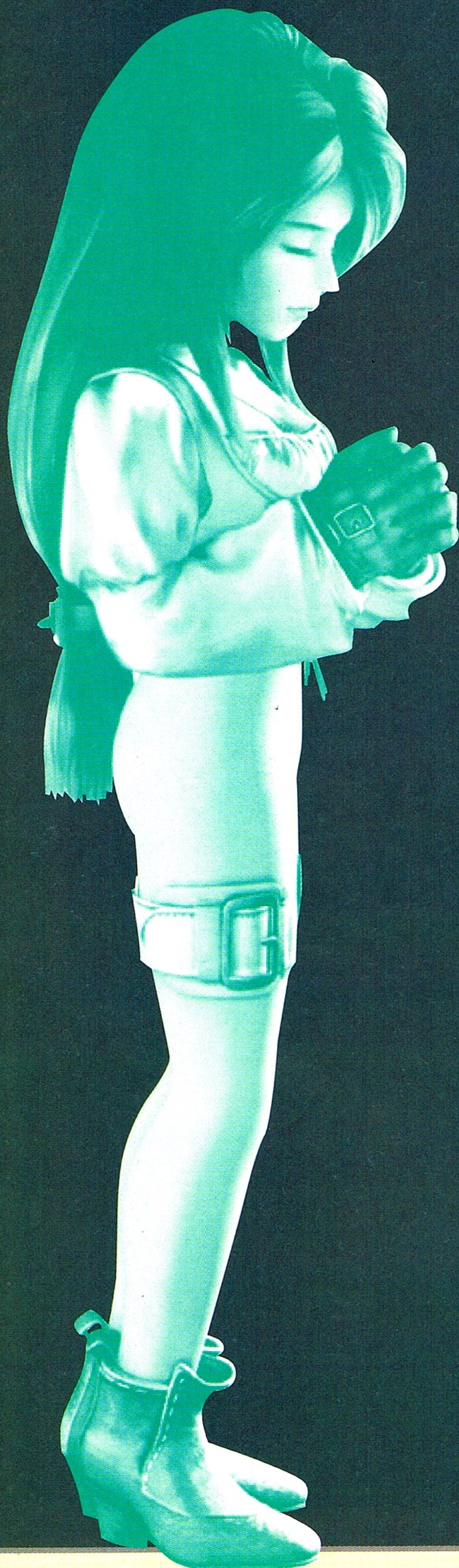



A continuación, veremos la relación de las 100 cartas que conforman el juego Tetra del Final Fantasy IX.

1 Goblin
2 Colmillo
3 Esqueleto
4 Flan
5 Zaghnol
6 Hombre Lagarto
7 Zombie
8 Bomba
9 Ironite
10 Sahagin
11 Yeti
12 Mimic
13 Wyerd
14 Mandragora
15 Crawler
16 S. Escorpion
17 Ninfa
18 Golem de Arena
19 Zuu
20 Libelula
21 Gusano Carroñero
22 Cerberus
23 Hormigaleón
24 Cactus
25 Gato Pidon
26 Ragtimer
27 Puercoespin Pie
28 Raluimahgo
29 Ocho
30 Troll
31 Escarabajo Disparador
32 Abominación
33 Zemzelett
34 Stroper
35 Tantarian
36 Gran Dragón
37 Circulo alado
38 Hecteyes
39 Ogro
40 Armstrong
41 Ceniza
42 Aparecido
43 Gargola
44 Vepal
45 Grimlock
46 Tonberry
47 Veterano
48 Garuda
49 Malboro
50 Mover
51 Abadon
52 Behemoth
53 Hombre de hierro
54 Dragón Nova
55 Ozma
56 Hades
57 Sagrado
58 Meteorito
59 Descarga
60 Shiva
61 Ifrit
62 Ramuh
63 Atomos
64 Odin
65 Leviathan
66 Bahamut
67 Ark
68 Fenrir
69 Madeen
70 Alexander
71 Excalibur 2
72 Arma Ultima
73 Masamune
74 Elixir
75 Materia oscura
76 Lazo
77 Raqueta del Tigre
78 Salvar a la Reina
79 Genji
80 Espada de Mitril
81 Narciso Azul
82 Hilde Garde 3
83 Invencible
84 Nave Carguero
85 Hilda Garde 1
86 Rosa Roja
87 Nave Teatro
88 Viltgance
89 Chocobo
90 Chocobo Gordo
91 Mog
92 Rana
93 Oglop
94 Alexandria
95 Lindblum
96 Twin Moons
97 Gargant
98 Manera de Llamar
99 Boko el Chocobo
100 Aeronave

ELIODONES

eliodones de Garnet





Ramuh
El dios del trueno aparece entre la tormenta y lanza su callado al suelo atrayendo los rayos que envuelven a todos lo enemigos. Curiosamente, la cantidad de daño que realice con su ataque aumentará segun el numero de gemas Peridot que tengas en el equipo, llegando a causar un daño medianamente elevado.
Coste:22



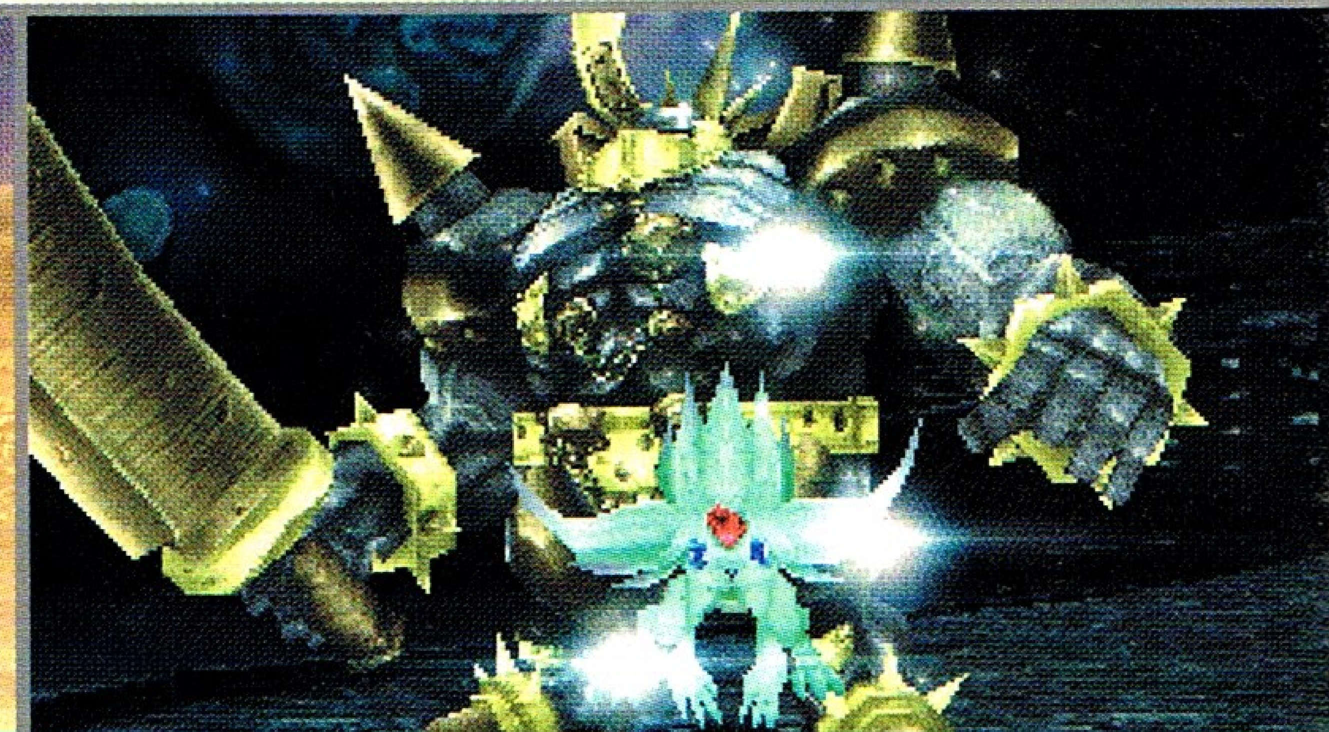
Shiva
La reina del hielo regresa a este Final Fantasy con un aspecto un poco desmejorado. En esta ocasión, es la invocación menos poderosa del juego junto con Ramuh, que lanza un ataque basado en frio sobre todos los adversarios en forma de esquirlas de hielo. Al igual que Ramuh, Shiva puede aumentar su daño si acumulas gemas en tu equipo, pero en su caso seran los opalos los que aumentarán su poder de ataque.
Coste: 24



Bahamuth
El rey de los dragones es considerado mitológicamente el más poderoso de todos los eliodones, y en este juego se acerca bastante a esta definición. Aparece en los cielos volando sobre el enemigo y le lanza una descarga destructora que no está basada en ningún elemento. El daño es mas elevado que el del resto, y aumenta segun la cantidad de Garnets que tengas en el equipo.
Coste:56



Fenril
El lobo de la tierra tiene un poder de combate elevado, aunque es la primera invocación de Eiko. Fenril aparece encima de la cabeza de un gigantesco Golem y después el puño del gigante de piedra rasga el suelo y golpea al enemigo propulsándolo por el aire. Naturalmente, es daño está basado en tierra. No obstante, existe un secreto cuando convocas a este Elioon, ya que si tienes equipado el objeto la Oración de la Doncella, el ataque que realizará será distinto, causando un daño basado en viento.
Coste:30



Carbuncle
Este pequeño Eliodon es uno de los más útiles del juego, ya que lanza el conjuro Reflejar sobre todos tus personajes, u otros conjuros utiles si pruebas a equiparte gemas diversas. Con una esmeralda lanzará Velocidad sobre el grupo, con una piedra lunar el conjuro de Escudo y con un diamante lanzará Desvanecer. Visualmente, lo que hace Carbuncle es descender y baña a todos con la luz que sale de su gema, otorgándoles dichas capacidades.
Coste:24

ELIODONES



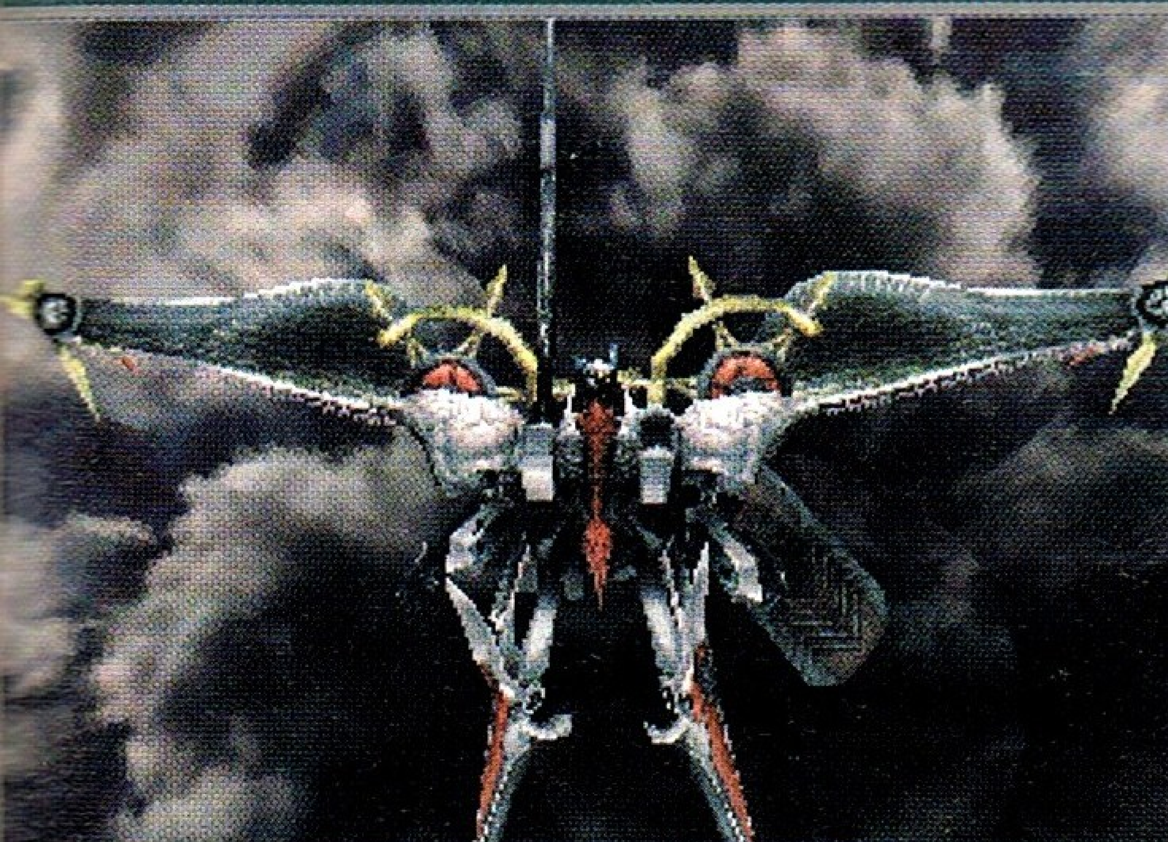




Ifreet
El señor del fuego es un poco más poderoso que Shiva, que realiza un ataque de fuego golpeando sobre el suelo y haciendo surgir una columna de fuego que engulle a todos los enemigos. La gema que potencia su poder son los topacios.
Coste:26

Odín
El guerrero oscuro aparece en lo alto de un pico tormentoso y asalta a los enemigos con su espada, causando muerte automática. No obstante, si Garnet tiene equipada la habilidad de La Espada de Odín, causará daño basado en viento a todos los enemigos que no mueran por su filo. Si la invocación no aparece entera, en lugar de la espada caerá la lanza de Odín con el mismo resultado que la espada. Existe una formula matematica para averiguar la probabilidad que tiene Odín de matar de manera automatica a sus enemigos. Para calcularla, hay que dividir el poder magico de Garnet entre cuatro y sumarle la diferencia entre el nivel de Garnet y el de su enemigo.
Coste:28

Átomos
Átomos aparece en una isla voladora y lanza una enorme esfera de gravedad, que atrae a su interior a todo los enemigos y causa un daño proporcional a la cantidad de puntos de vida que le queden a tu enemigo. La fórmula matemática que permite conocer el porcentaje de daño que causa Atomos depende de si aparece o no la animación completa. Si aparece integra, el porcentaje de daño que cause será de 30 mas el numero de Amatistas que tengas en el equipo. Si por el contrario no aparece completa, el porcentaje solo sera de dos tercios del daño total.
Coste:32



Ark
Sin duda alguna, Ark es la invocación más poderosa de todo el Final Fantasy IX. Nada más empezar, Ark desciende de los cielos transformándose en lo que realmente es, una de las Armas. Una vez que ha tomado su auténtica forma, fija al enemigo en su punto de mira y lanza dos andanadas de rayos, una primera que lo daña, y después una enorme descarga que puede verse incluso desde fuera de Gaia. El daño está basado en sombra, y es muy elevado. No hay ninguna formula para potenciar el daño que causa Ark, ya que siempre es el maximo posible sin importar el numero de gemas que poseas.
Coste: 80







Fénix
Probablemente la más útil de todas las invocaciones de Eiko. Convoca al enorme ave de fuego que deja caer sus plumas que abrasa a los enemigos con daño de fuego, y resucita al mismo tiempo a todos los personajes que se encuentren en fuera de combate. Casualmente existe la posibilidad de que una vez dominado este Eliodon, aparezca a resucitar al grupo si todo ha sipo puesto fuera de combate. Para calcular matematicamente esta aparición milagrosa, hay que dividir el numero de plumas de fenix que tienes en el equipo entre 256.
Coste:32

Maduin
Este eliodon es el más poderoso de los que puede llamar Eiko. Se presenta creando una red de energía sagrada con la que envuelve a los enemigos y los hace estallar. Causa un elevado daño basado en sagrado.
Coste: 54

eliodones de Eiko

HABILIDADES

Aumentar habilidad
Efecto: Cuando lo tienes equipado, aprendes mas rápido las habilidades
Coste de aprendizaje: 60
Cristales a invertir: 3
Personajes: Todos

Puntería
Efecto: Aumenta tus posibilidades de impactar en ataques físicos
Coste de aprendizaje: 60
Cristales a invertir: 2
Personajes: Zidane, Steiner, Salamandra

Añadir estado
Efecto: Añade al ataque el estatus que causen tus armas
Coste de aprendizaje: 20
Cristales a invertir: 3
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra, Vivi, Quina

Alerta
Efecto: Evita los ataques por sorpresa en tu grupo
Coste de aprendizaje: 60
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Steiner, Salamandra

Auto-Levitación
Efecto: Lanza de inmediato el conjuro levitar nada más entrar en combate
Coste de aprendizaje: 20
Cristales a invertir: 6
Personajes: Todos

Auto-Prisa
Efecto: Lanza de inmediato el conjuro prisa nada más entrar en combate. Sin duda, una de las más útiles
Coste de aprendizaje: ¿
Cristales a invertir: ¿
Personajes: Todos

Auto-Vida
Efecto: Devuelve a la vida a cualquier personaje que sea puesto fuera de combate en una ocasión, aunque con un solo punto de vida
Coste de aprendizaje: 130
Cristales a invertir: 12
Personajes: Todos

Auto-Poción
Efecto: Permite a los personajes utilizar una poción cada vez que sufren daños. Si no tienen pociones, emplearán en su lugar una Gran Poción
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 3
Personajes: Todos

Auto-Reflejar
Efecto: Lanza de inmediato el conjuro reflejar nada más entrar en combate
Coste de aprendizaje:
Cristales a invertir:
Personajes: Todos

Auto-Regeneración
Efecto: Lanza de inmediato el conjuro regenerar nada más entrar en combate, permitiendo recuperar vida en todo momento. Sin duda, la habilidad mas útil del juego
Coste de aprendizaje: 35
Cristales a invertir: 10
Personajes: Todos

Mata Bestias
Efecto: Permite causar mayor daño físico a los monstruos de la categoría bestias
Coste de aprendizaje: 55
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

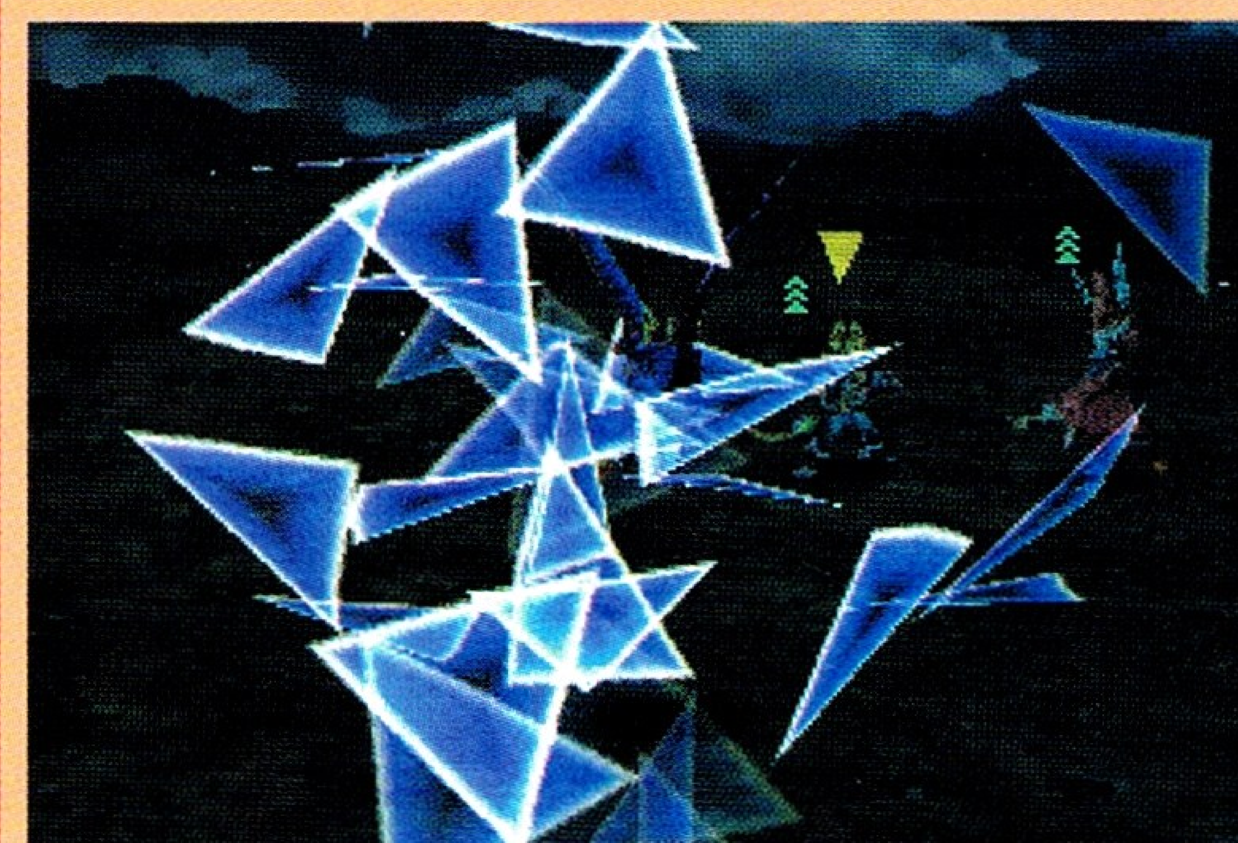
Mata Bestias
Efecto: Permite causar mayor daño físico a los monstruos de la categoría voladores
Coste de aprendizaje: 25
Cristales a invertir: 3
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Temperatura corporal
Efecto: Protege contra los estados de calor y frío
Coste de aprendizaje: 55
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Potenciar
Efecto: Eleva el poder de ataque de los Eliodons haciendo que siempre aparezcan íntegramente
Coste de aprendizaje: 190
Cristales a invertir: 12
Personajes: Garnet, Eiko

Ojos brillantes
Efecto: El personaje es inmune al estado oscuridad
Coste de aprendizaje: 25
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Mata bichos
Efecto: Permite causar mayor daño físico a los monstruos de la categoría bicho o insectos









Coste de aprendizaje: 55
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Alquimista
Efecto: Dobla la potencia de los objetos que recuperan puntos de vida. Excelente para combinarla con Auto-poción
Coste de aprendizaje: 15
Cristales a invertir: 4
Personajes: Garnet, Freya, Steiner

Cabeza despejada
Efecto: Protege contra el estado confusión
Coste de aprendizaje: 25
Cristales a invertir: 5
Personajes: Zidane, Freya, Vivi, Garnet

Concentración
Efecto: Incrementa la potencia de los conjuros
Coste de aprendizaje: 80
Cristales a invertir: 10
Personajes: Garnet, Eiko

Contra
Efecto: El personaje puede contraatacar cuando recibe un ataque físico, aunque no siempre lo hace
Coste de aprendizaje: 70
Cristales a invertir: 8
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra, Quina

Cubrir
Efecto: El personaje se interpone en los ataques que reciban otros personajes del grupo recibiendo el daño en su lugar
Coste de aprendizaje: 20
Cristales a invertir: 6
Personajes: Freya, Steiner, Salamandra

Mata demonios
Efecto: Permite causar mayor daño físico a los monstruos de la categoría demonios o diablos
Coste de aprendizaje: 25
Cristales a invertir: 2
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Distraer
Efecto: Disminuye la puntería de los ataques del adversario
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 5
Personajes: Zidane, Freya, Steiner

Mata bichos
Efecto: Permite causar mayor daño físico a los monstruos de la categoría dragón
Coste de aprendizaje: 55
Cristales a invertir: 4
Personajes: Freya

Ojo por ojo
Efecto: Aumenta el índice de contraataques
Coste de aprendizaje: 60
Cristales a invertir: 5
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

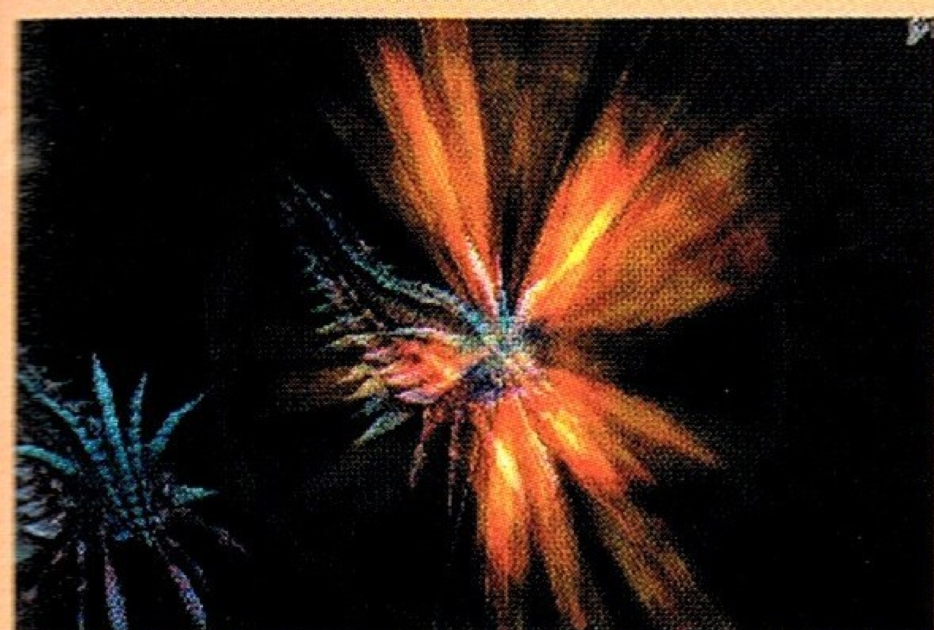
Huir-Gil
Efecto: Recibirás dinero incluso aunque huyas del combate
Coste de aprendizaje: 55
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Salamandra

Defensa por suerte
Efecto: Incrementa en ocasiones la defensa
Coste de aprendizaje: 20
Cristales a invertir: 1
Personajes: Zidane, Freya, Quina, Salamandra

Guardian Mog
Efecto: Aumenta tanto la defensa como la protección contra estados
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 5
Personajes: Eiko

Mitad PM
Efecto: El coste de los conjuros es reducido a la mitad
Coste de aprendizaje: 140
Cristales a invertir: 11
Personajes: Vivi, Garnet, Eiko, Quina

Curandero
Efecto: Esta habilidad hace que los personajes den puntos de Vida en lugar de causar daños en sus ataques físicos. Un poco inútil ya que no te permite atacar, pero esta bien si no tienes curanderos o no te queda magia
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: ¿?
Personajes: Garnet, Eiko, Vivi, Quina, Salamandra









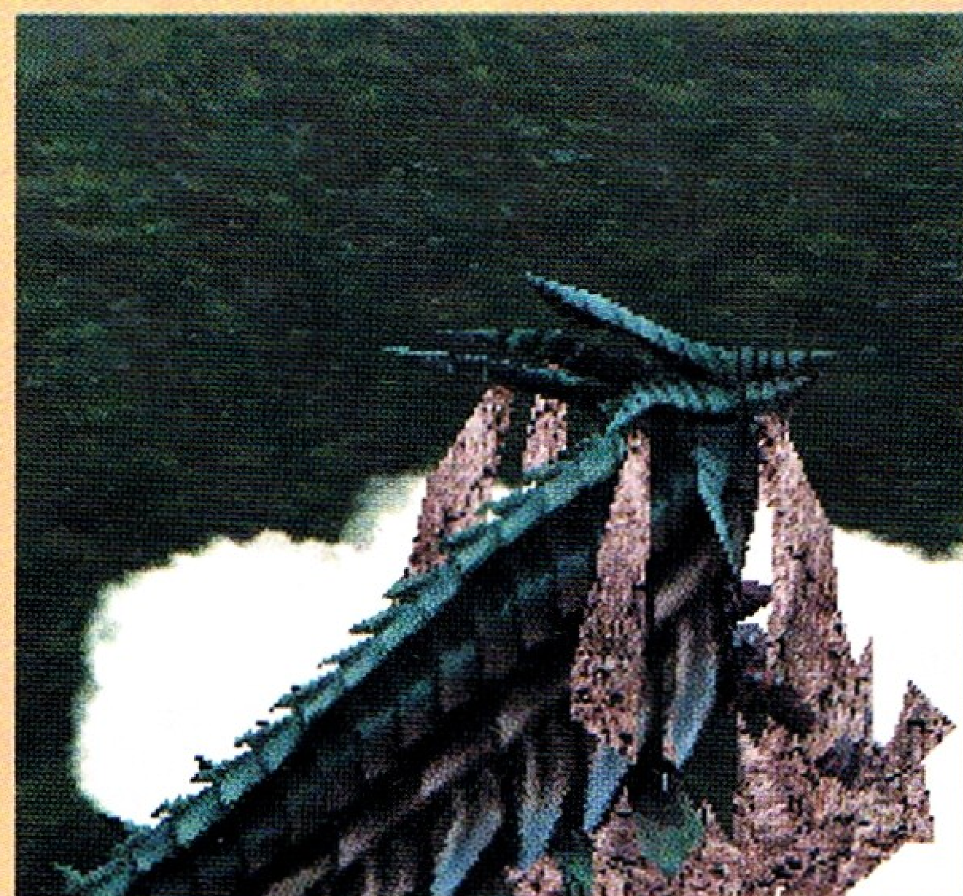



Ola alta
Efecto: Cuanto esta equipada esta habilidad, los personajes llenan más rapido su barra de trance
Coste de aprendizaje:
Cristales a invertir: 8
Personajes: Todos

PV+10%
Efecto: Aumenta el máximo de puntos de vida un 10%
Coste de aprendizaje: 20
Cristales a invertir: 4
Personajes: Freya, Steiner, Salamandra

PV+20%
Efecto: Aumenta el máximo de puntos de vida un 20%
Coste de aprendizaje: 40
Cristales a invertir: 8
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Iniciativa
Efecto: Aumenta el posibilidad de conseguir golpe preventivo
Coste de aprendizaje: 95
Cristales a invertir: 5
Personajes: Freya







Insomnio
Efecto: Aumenta el máximo de puntos de vida un 10%
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 5
Personajes: Todos

Gelatina
Efecto: El personaje se vuelve inmune al estado de petrificación
Coste de aprendizaje: 35
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Garnet, Quina, Vivi, Freya, Eiko, Salamandra

Aumento de nivel
Efecto: El personaje recibe un bono especial del 50% en puntos de experiencia, permitiéndole subir de nivel más rápido
Coste de aprendizaje: 50
Cristales a invertir: 7
Personajes: Todos

Locomoción
Efecto: Protege contra el estado de Stop
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Garnet, Quina, Vivi, Freya, Eiko, Salamandra

Largo alcance
Efecto: Los personajes en la segunda fila causan con sus ataques físicos el mismo daño que si estuvieran delante
Coste de aprendizaje: 170
Cristales a invertir: 16
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Voz alta
Efecto: El personaje no puede ser sometido al estado de silencio
Coste de aprendizaje: 40
Cristales a invertir: 4
Personajes: Garnet, Quina, Vivi , Eiko

Elemento mágico nulo
Efecto: Los conjuros que Vivi lance no serán de ningún elemento concreto
Coste de aprendizaje: 115
Cristales a invertir: 13
Personajes: Vivi

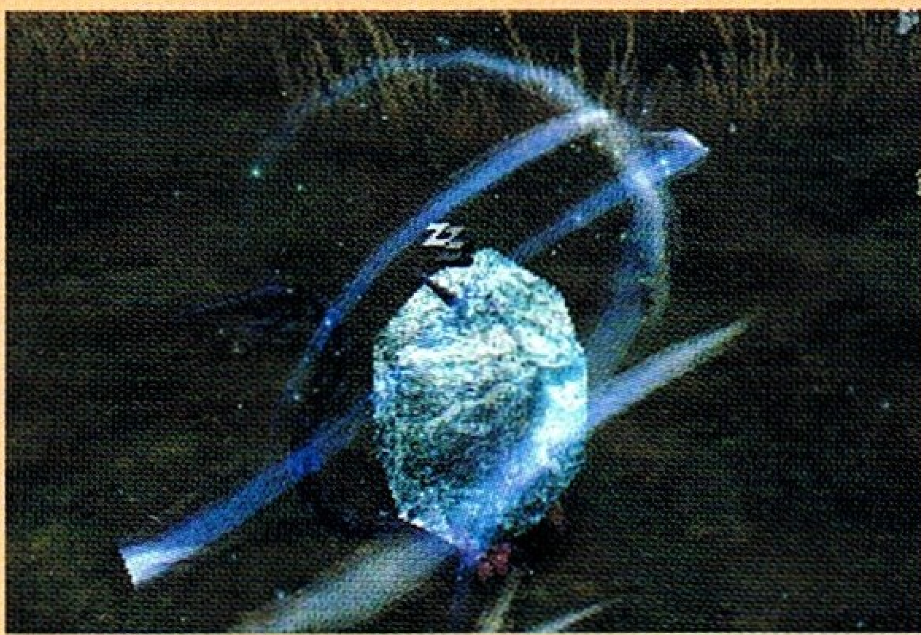
Mata hombres
Efecto: El personaje causa mayor daño físico a los enemigos del tipo humano
Coste de aprendizaje: 20
Cristales a invertir: 2
Personajes: Zidane, Freya, Steiner, Salamandra

Maestro ladrón
Efecto: Permite a Zidane robar objetos mejores
Coste de aprendizaje: 50
Cristales a invertir: 5
Personajes: Zidane

Millonario
Efecto: Los enemigos dejan más dinero tras los combates
Coste de aprendizaje: 100
Cristales a invertir: 7
Personajes: Quina

PM+10%
Efecto: Incrementa la cifra máxima de PM en un 10%
Coste de aprendizaje: 50
Cristales a invertir: 4
Personajes: Garnet, Quina, Vivi, Eiko

PM+20%
Efecto: Incrementa la cifra máxima de PM en un 20%
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 8
Personajes: Garnet, Vivi, Eiko







Ataque PM
Efecto: Cada vez que se ataca con esta habilidad seleccionada, el personaje consume 5 PM, pero a cambio aumenta considerablemente el daño físico que causa
Coste de aprendizaje: 50
Cristales a invertir: 5
Personajes: Zidane, Steiner, Freya, Salamandra

Asalto
Efecto: Causa daño físico cuando se roba
Coste de aprendizaje: 65
Cristales a invertir: 3
Personajes: Zidane

Espada de Odín
Efecto: Odín causa daño basado en viento si falla su ataque de muerte automática
Coste de aprendizaje: 50
Cristales a invertir: 5
Personajes: Garnet

Aumento de poder
Efecto: Aumenta el poder de la habilidad de Chakra
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 3
Personajes: Salamandra

Proteger a las chicas
Efecto: Zidane se interpondrá ante los ataque que reciban Garnet, Eiko o Freya
Coste de aprendizaje: 35
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane











Reflejar x2
Efecto: Dobla el poder de los conjuros después de ser reflejados. Ideal para combinarlo con Auto-reflejar y lanzase a sí mismo los conjuros con Vivi
Coste de aprendizaje: 110
Cristales a invertir: 17
Personajes: Vivi

Reflejo nulo
Efecto: Permite a los conjuros pasar a través de los escudos reflectantes
Coste de aprendizaje: 45
Cristales a invertir: 7
Personajes: Vivi, Garnet, Eiko

Recuperar PV
Efecto: Cura cierta cantidad de PV cuando los personajes están en el estado cercano a la muerte, es decir, con vida amarilla
Coste de aprendizaje: 100
Cristales a invertir: 8
Personajes: Steiner, Freya, Salamandra

Devolver magia
Efecto: Devuelve cualquier hechizo recibido hacia su lanzador
Coste de aprendizaje: 170
Cristales a invertir: 9
Personajes: Vivi, Salamandra

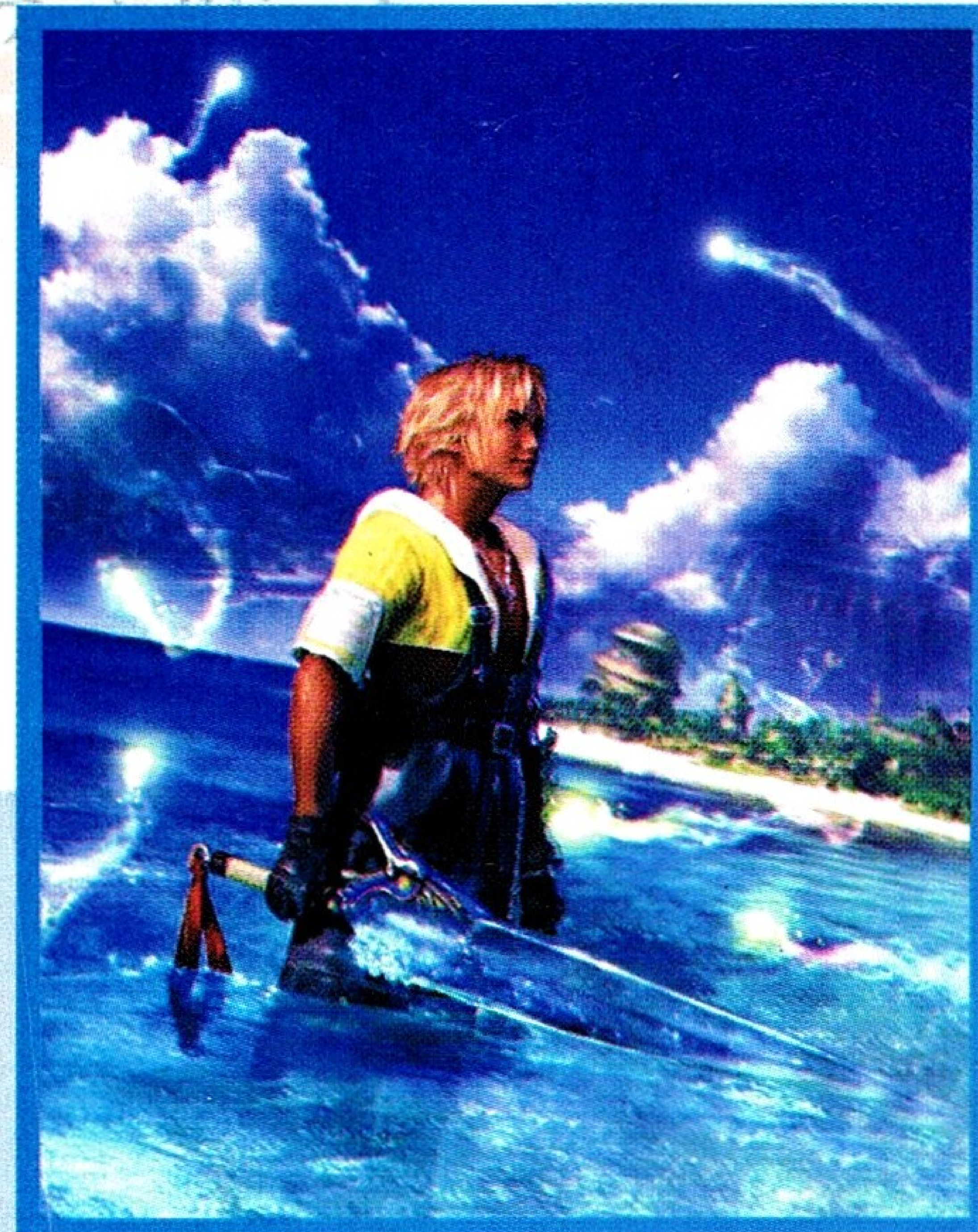
Mata piedra
Efecto: Causa un daño físico adicional a los enemigos basados en piedra o tierra
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Steiner, Freya, Salamandra

Mata no muertos
Efecto: Causa un daño físico adicional a los enemigos de la tipología no muertos
Coste de aprendizaje: 30
Cristales a invertir: 4
Personajes: Zidane, Steiner, Freya, Salamandra

FINAL FANTASY X™









El Final Fantasy IX representa el Último de los tÍtulos de la saga que tenÍan que aparecer en la Playstation de Sony. Dando el paso natural que tomaron con el Final Fantasy VII en su momento, Square está ya diseñando los futuros Final Fantasy para la Playstation 2. Lo mÁs sorprendente de todo es que la compañia no se encuentra desarrollando un Único juego, sino que en estos momentos se ha embarcado en la realización de los futuros tres Final Fantasy, el X, el XI y el XII. Naturalmente el más cercano de todos es la décima entrega, que tras ser retrasado hasta verano promete introducir enormes innovaciones con respecto a lo que hemos visto hasta la fecha. Por primera vez en la historia de los Final, los personajes del juego gozarán de doblaje, del que se ocuparán los actores que aparecieron como Rinoa y Zell en el Final VIII. Los escenarios renderizados serán sustituidos por un gigantesco mundo generado en tiempo real, que se moverá con nosotros en todo momento. Pero sin duda la mayor innovación introducida será en el sistema de combate, que va a ser completamente remodelado por el creador del sistema del Front Mission. Al parecer piensan crear un sistema con mayores dosis de estrategia en el que la velocidad de nuestras decisiones no influirá en el desarrollo del combate. Habrá que verlo para juzgar. En cuanto al guión del juego, parece que regresa a la temática futurista del VIII, ambientado en un mundo acuático en el que la magia y la tecnología conviven con cierta dificultad. Al parecer existe una terrible fuerza destructiva llamada “Sin” que se presenta bajo la forma de fenómenos naturales como terremotos y cataclismos. La única manera de detener a “Sin” es conseguir la convocación definitiva, que al parecer todos los convocadores del mundo están buscando. La historia será protagonizada por Yuna y Tidus, una convocadora y una estrella del deporte (si, no es broma) que deberán enfrentarse a la terrible fuerza de “Sin”. El juego aparecerá en dos versiones, una con un solo DVD y otra de lujo con dos, que tendrá mejor sonido e imágenes de mayor calidad. En cuanto a los Final XI y XII no se sabe demasiado de ellos, salvo que el Final XI sera llamado Online Another World y será la primera experiencia de juego Online de Square. Al parecer, al contrario que otros juegos Online, el Final Fantasy XI tendra una historia muy desarrollada, y podrá jugarse sin conexión a pesar de ser creado principalmente para internet. El XII será sin embargo un juego offline, que reunirá parte del equipo que ha trabajado en el IX con algunos que lo han hecho en el Vagrant Story. Antes de terminar, Square acaba de dar una buena noticia a todos aquellos que disfrutaron con los Final Fantasy VII, VIII y los que lo hagan con el IX, ya que van a sacar versiones mejoradas para la Playstation 2 de todos estos juegos. Por suerte, aún le queda mucha guerra por dar a la mejor saga de RPGs de la historia...





READY ! FINAL FANTASY IX™



En nuestro CD ROM de portada podrás encontrar todo tipo de utilidades, vídeos y programas relacionados con Final Fantasy IX, así como los programas necesarios para su ejecución. El funcionamiento del CD es automático si tienes la función Autorun activada en tu sistema. Si no es así, para ejecutarlo solo tienes que hacer doble clic en el archivo CD.exe del interior del CD. Requerimientos mínimos: ordenador PC o compatible (mínimo 486) con 8 Megas de RAM y sistema operativo Windows 95/98/ME.

READY !

FINAL FANTASY IX™
ファイナルファンタジーIX

[ENTRAR]







